Broj 59 4/10 Srbija 80 DIN. • CG 1 EUR • BiH 2 KM

PREDSTAVLJAMO DSI XL, OSVOJTE XBOX 360

www.screenfun.rs

SCREENFUN

StarCraft II

Ekskluzivno: Multiplayer beta test

BIOSHOCK 2

S bušilicom do pobede!

Battlefield: Bad Company 2
S lošim društvom nikad nije bilo zabavnije

Heavy Rain
Ukoliko tražite nešto sveže i drugačije – na pravom ste mestu

Đukine kućne čarolije
Igra koja odbija da se preseli u zaborav: Duke Nukem Forever

IGRAČI U BIOSKOPIMA: FILMOVI OD VIDEO IGARA

TAZOS u svakom pakovanju!

Dini

BEN 10™

IGRAJ I POBEDI!

Napravite 2 kule od Tazosa. Gadjaj kulu protivnika jednim Tazosom, saberite bodove i onaj ko ima veći broj bodova, nosi sve Tazose koji su pali sa kule. Što više Tazosa sakupiš, postaješ jači...

POKLON BEN 10 ALBUM!

Sakupi komplet od 48 TAZOSA i odmeri snage!

Iskoristi moć transformacije i budi jači od svog protivnika.

Potražite album u najbližoj radnji ili pozovite besplatnu info liniju 0800 12 12 12

www.diniberza.com

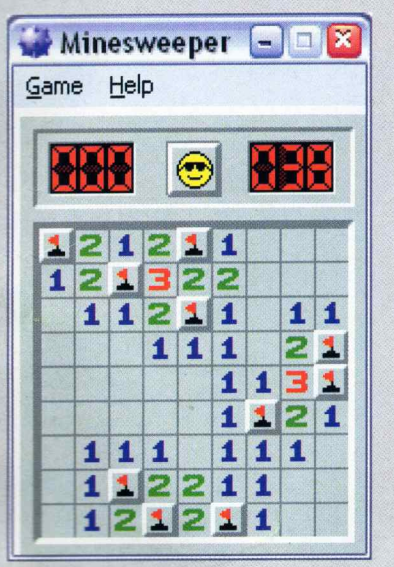
CN CARTOON NETWORK.

TM & © 2010 Cartoon Network

Reč urednika

Server Error in '/ login/ Application

Ovako je započela naša sesija u PC verziji igre Assassin's Creed II. Jedva smo dočekali da se pojavi, a onda je usledio bes, zbog čega smo morali da razbijemo dve vaze (koje su, doduše, bile ružne) i jedan daljinski (zbog njega nam je zaista žao), iako oni nisu ništa krivi. Kriv je Ubisoft i njihova najnovija zaštita softvera, koja je toliko efikasna da vam ne dâ da igrate igru iako ste je legalno kupili. Sjajno rešenje, zaista! Instalirali smo sve moguće DRM, TRT i MRT zaštite, i taman kada je trebalo da se logujemo na server – dočekala nas je poruka s početka teksta. U čemu je bio problem? Napad hakera na servere zbog implementacije "savršene" zaštite, koja je, inače, u međuvremenu razbijena. A šta je sada problem? Ako nemate net, nema igre.



Ako ne radi Ubisoft server, opet nema igre. Ako skidate torente ili šaljete velike fajlove, ni tada nema igre, jer gospodin Ezio Auditoire de Firenze zahteva stalnu i brzu konekciju! Osećate li kako nas ovde neko vuče za nos? A mi to još treba da kupimo? Eto, dobili ste odgovor zašto u ovom broju ScreenFuna nema testa PC verzije Assassin's Creeda II. Vratili smo se na Minesweeper. Nekad je igranje bilo tako jednostavno...

Igor Conić

2 poklon-postera Aliens vs Predator i Alice in Wonderland

Preview

10 **Super Mario Galaxy 2**
Je li bolji naziv za igru Super Mario Galaxy 1.5?
12 **Lego Universe**
Skockajte sve kockice u Lego univerzumu
14 **StarCraft II**
Ekskluzivno: Beta multiplayer test
22 **Kada će stići?**
Kad će ovo, kad će ono

Test

po abecednom redu

45 **Alice in Wonderland**
36 **Aliens vs Predator**
42 **Batttlefield: Bad Company 2**
28 **Bioshock 2**
50 **Cursed Mountain**
48 **Dante's Inferno**
54 **Fejs gejms:** Mafia Wars, Farmville, Castle Age, Bejeweled Blitz, Treasure Madness, Cafe World, Brain Buddies...
46 **Heavy Rain**
40 **Sonic & Sega All-Stars Racing**
38 **STALKER: Call of Pripyat**
52 **Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars**

Special

6 **Igrači u bioskopima**
Šta očekivati od filmova snimljenih po igrama?
8 **Đukine kućne čarolije**
Duke Nukem: Forever odbija da se preseli u zaborav

Hardware

56 **Pametniji i zabavniji**
Raport s Međunarodnog kongresa mobilne telefonije u Barseloni
58 **Nintendo DSi XL**
S ekranom od čak 4,2 inča

Fun

60 **Megaposter**
Prvi i šesti deo postera Alise iz Tekkena 6
61 **Svaštara**
Koje bi igre na pusto ostvo poneo Aca Survivor?
62 **GameOver**
Horoskop za Ovna i ScreenFunShot

Još u ScreenFunu

24 **Vesti**
Test Drive: Unlimited 2, nova Lara, GTAV...
26 **A sada malo vi**
Odgovaramo na normalna i nenormalna pitanja
53 **Xbox 360 na poklon**
Nova nagrada za još žešće igranje

SQUARE ENIX®

FINAL FANTASY XIII

DA LI SI DOVOLJNO HRABRAR DA SE SUOČIS SA SVOJOM SUDBINOM?

U prodaji od 05.03.2010.

16
www.pegi.info

www.finalfantasy13game.com

© 2009, 2010 SQUARE ENIX CO., LTD. Alle Rechte vorbehalten.
CHARAKTERDESIGN: TETSUYA NOMURA
FINAL FANTASY, SQUARE ENIX und das SQUARE ENIX-Logo sind eingetragene Warenzeichen oder Markennamen der Square Enix Holdings Co., Ltd.
"PS", PlayStation and PS3 are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All rights reserved.

Ovlašćeni distributer

COMPUTERLAND

Kumodraška 45, 11000 Beograd, 011/309,95,95, www.computerland.rs/games

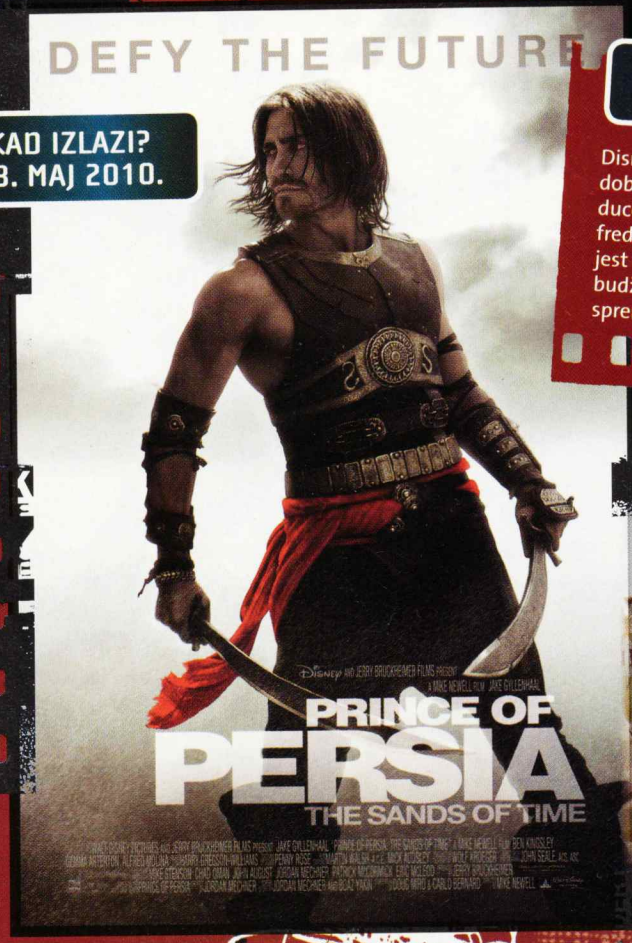
IGRAČI U BIOSK

Prince of Persia: The Sands of Time

Početkom devedesetih zavladala je opšta manija pravljenja filmova na osnovu video igara, a što manje znate o ostvarenjima kakva su Super Mario Bros., Double Dragon ili Street Fighter – to bolje po vas! Pozitivni primeri, poput Mortal Kombata, bili su prava retkost, a loš trend nastavljen je i u nekoliko poslednjih godina, za šta su najkrivlji besmisleni projekti koje je potpisao Uwe Boll. To što nijedan od budućih filmova koje vam ovde predstavljamo nema veze s ovim nemačkim režiserom – može im samo ići u prilog.

ŠTA JE OVO?

Kako se može naslutiti, ovaj film je zasnovan na istoimenoj video igri iz 2003. godine, ali će imati i elemente njenih dvaju nastavaka – Warrior Withina i Two Thronesa. Ipak, poznato je da se priča neće slepo zasnivati na ovim ostvarenjima, već će ih samo iskoristiti kao osnovu. Centralnu radnju činiće avantura Dastana i princeze Tamine, koji se upuštaju u trku za peskom vremena (Sands of Time), darom bogova, koji omogućava kontrolisanje protoka vremena. Ako se pitate zašto za podlogu nije upotrebljena najnovija igra Prince of Persia, reći ćemo samo da se na ovom projektu radi još od 2004. godine!



KAD IZLAZI?
28. MAJ 2010.

ZLATO ILI BLATO? ZLATO

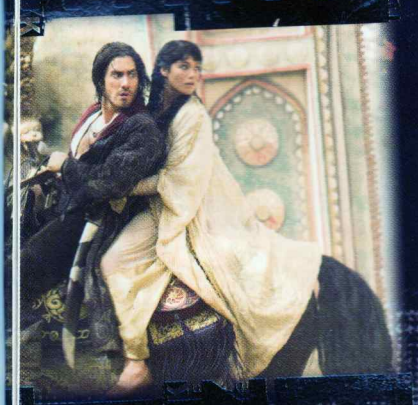
Disney je uložio čitavih 150 miliona dolara u The Sands of Time, a iza njega stoji i dobar deo ekipe koja je radila na trilogiji Pirati s Kariba, uključujući i slavnog producenta Jerryja Bruckheimera. Već činjenica što u njemu glume legende poput Alfreda Moline i Bena Kingsleyja uliva dosta poverenja, a to potkrepljuje i trailer, to jest dosad prikazane fotografije, koje jasno naglašavaju da je u pitanju visokobudžetno ostvarenje (ako vas već onih pomenutih 150 miliona nije ubedilo u to), spremno da pokori bioskopske blagajne.

KOPIMA

ŠTA OČEKIVATI OD FILMOVA SNIMLJENIH PO VIDEO IGRAMA?

KO GLUMI?

Jake Gyllenhaal (Brokeback Mountain, The Day After Tomorrow), Gemma Arterton (Quantum of Solace, RocknRolla), Alfred Molina, Ben Kingsley.



The King of Fighters

ŠTA JE OVO?

The King of Fighters jeste serijal borilačkih igara nastao još 1994, koji je do danas iznedrio na desetine zvaničnih i nezvaničnih nastavaka. Iako nije naročito poznat kod nas, KOF uživa izuzetno veliku popularnost i ide rame uz rame s legendama poput Mortal Kombata, Street Fightera ili Virtua Fightera. Scenario se neće preterano držati izuzetno bogate mitologije serijala i njegovih dobro razvijenih likova, već kao da kopira Mortal Kombat, jer govori o pokušaju zlih sila iz drugih svetova da pokore našu planetu putem borilačkog turnira.

KO GLUMI?

Maggie Q (Mission: Impossible III, Live Free or Die Hard) i Sean Faris (Never Back Down), koji će igrati prelepu Mai Shiranui, odnosno Kyo Kusaganija – jedina su imena koja vam, možda, nešto znače.

KAD IZLAZI? 2010.

ZLATO ILI BLATO? BLATO

Nažalost, na osnovu svega što je prikazano, teško je pronaći bilo šta pozitivno u ovom ostvarenju, koje je ozbiljan kandidat za jedan od najgorih filmova 2010. godine. Skroman budžet od 12 miliona dolara vidi se na svakom koraku, a ni glavni glumci i njihovi kostimi ne liče preterano na likove koje bi trebalo da predstavljaju.

Mortal Kombat

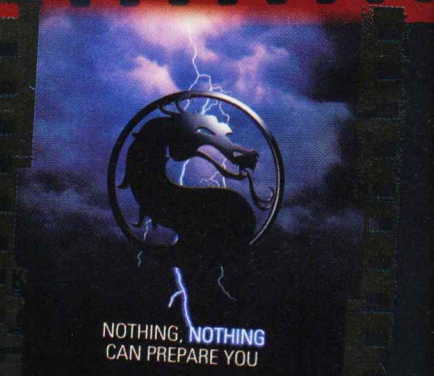
ŠTA JE OVO?

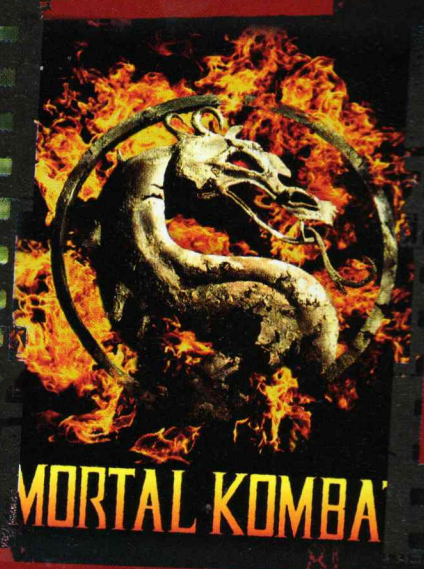
Bez obzira na to što je i sam patio od tipičnih problema s konverzijom igara u filmove, prvi Mortal Kombat ipak je bio veoma zabavno borilačko ostvarenje, koje je postiglo veliki komercijalni uspeh, što se nije moglo reći za njegov tragično loš nastavak. Treći film Mortal Kombat u pripremi je već duže od deset godina, a od tada pa do danas menjao je bezbroj puta scenario, ali i sve druge elemente. Jedino što je zasad poznato jeste da će nov film biti reboot (znači – priča kreće iz početka) i da iza njega stoji Warner Bros.

KADA IZLAZI?
2013.

KO GLUMI?

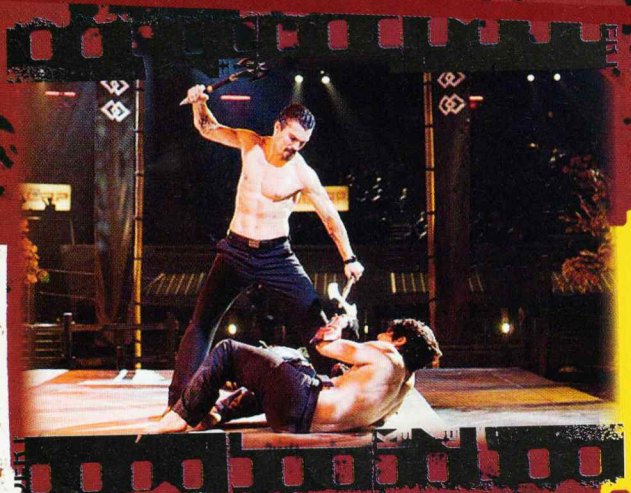
Chris Casamassa i Linden Ashby, koji su glumili Scorpiona, odnosno Johnnyja Cagea u prethodnim filmovima – zasad su jedini potvrdili učešće u projekt Budući da film neće skoro i da je režiser Oren Uziel te počeo da piše scenario, proći će još dosta vremena do ne saznamo ostatak glumačke ekipe.





ZLATNO BLATO

Ko to može znati? Najnovije informacije govore da je projekat opet stopiran zbog sudske tužbe protiv Warner Brosa. Hm, ako se film i pojavi do 2013. godine, smatraćemo to velikim uspehom.



Tekken

KADA IZLAZI?
PROLEĆE 2010.

ŠTA JE OVO?

Budući da Tekken već duže od deset godina važi za jedan od najpopularnijih igračkih serijala, bilo je samo pitanje vremena kada će se neko setiti da ga pretvori u igrani film. Radnja je smeštena u 2039. godinu, kada svetom vladaju moćne korporacije, od kojih je najveća Mishima Zaibatsu. Pod njenim pokroviteljstvom održava se turnir King of the Iron Fist, a pobedniku kao nagrada sledi život u izobilju. Centralni junak biće Jin Kazama, koji se prijavljuje za učešće kako bi osvetio majčinu smrt, za šta okrivljuje predsednika kompanije Heihachija Mishimu.

KO GLUMI?

Nabrajanje imena koja vam ništa ne znače nema apsolutno nikakvu svrhu. Jedini vredan pomena jeste Cary-Hiroyuki Tagawa, koji iza sebe ima bogatu holivudsku karijeru, a ostao je upamćen po ulozi Shanga Tsunga u prvom fulmu Mortal Kombat.

ZLATO ILI BLATO? BLATO

Drugorazredna glumačka ekipa i prikazan trailer ne ulivaju mnogo poverenja. Film ima velikih problema s distribucijom, pa je izvesno jedino to da će se prikazivati u bioskopima u Japanu. U ostalim delovima sveta verovatno ćemo ga dobiti direktno na DVD-u i Blu-rayu. Ako je za utehu, sigurni smo da će biti bolji od filma King of Fighters.

Resident Evil: Afterlife

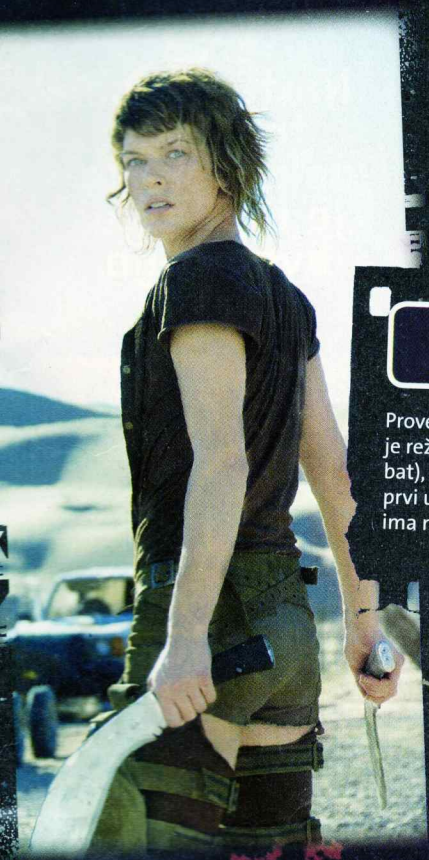
KADA IZLAZI?
10. SEPTEMBAR 2010.

ŠTA JE OVO?

Afterlife je četvrti deo filmskog serijala Resident Evil, koji su dosad pratile dobre kritike, ali i uspeh na bioskopskim blagajnama. Radnja se direktno nadograđuje na prethodni nastavak i još jednom prati Alice, koja kreće u konačan obračun s korporacijom Umbrella, čiji je T-virus zarazio ogroman deo ljudske populacije. Veza s video igrama održava se zahvaljujući likovima kakvi su Claire i Chris Redfield, odnosno Albert Wesker.

KO GLUMI?

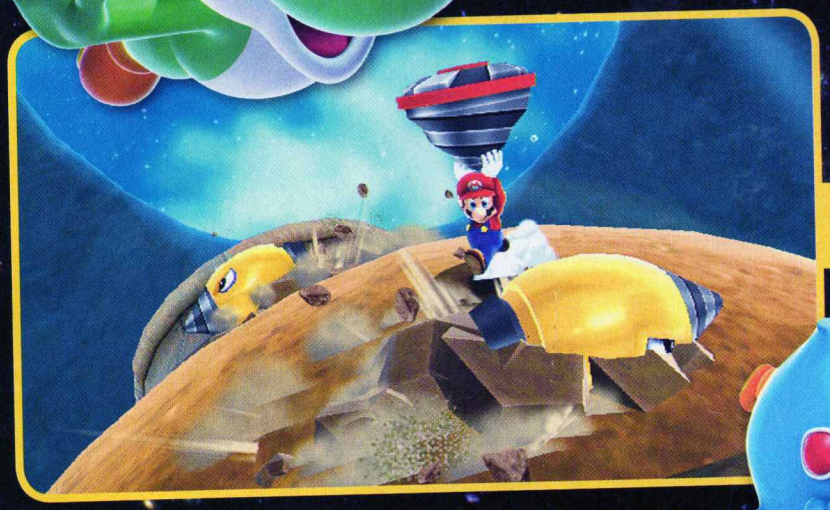
Mila Jovović će još jednom reprizirati ulogu Alice, a pridružiće joj se Ali Larter (serija Heroes) i Wentworth Miller (Prison Break) u ulozi sestre i brata Redfield.



ZLATO ILI BLATO? ZLATO

Proverena ekipa glumaca uz Paula W.S. Andersona, koji je režirao i prethodne delove (ali i prvi film Mortal Kombat), uliva dosta poverenja. Trebalo bi da Afterlife bude prvi u nizu od tri buduća filma Resident Evil, kao i da ima najveći budžet do sada.

SUPER MARIO GALAXY 2



Žuta buba, ali nije VW

Luiđijeva glava je cela planeta

Fenomenalan dizajn nivoa i bosova

Dodatak za prvi deo ili potpuno nova igra? Nintendo se trudi da dokaže kako je u pitanju ovo drugo

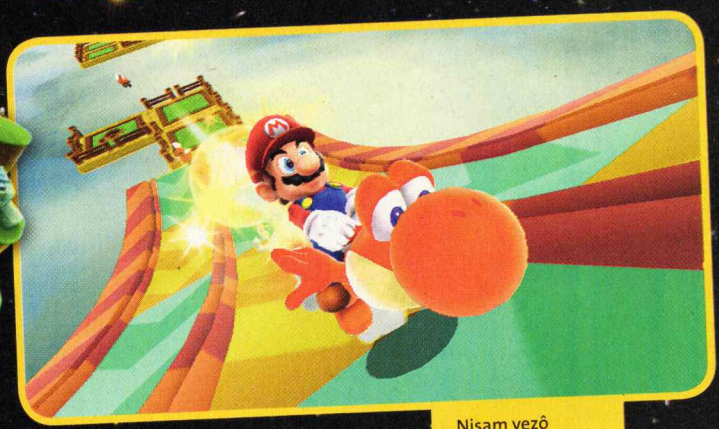
Po nepisanom pravilu, svakoj igri koja u imenu ima reč "Mario" predstoji ogroman uspeh. Ipak, Super Mario Galaxy nije se prodao u preko osam miliona primeraka zbog toga, već zbog neospornih kvaliteta i kreativnosti tima, koji je još jednom predvodio Shigeru Miyamoto. I iz današnje perspektive gledano, ovo legendarno ostvarenje deluje sveže, a i vizuelno nema mnogo igara koje se mogu porediti s njim, barem na Wiiju. Možda je i zato Nintendo sebi dozvolio da SMG2 ne bude šampion kada su u pitanju inovacije, već se odlučio za klasičan nastavak, koji će samo poboljšati iskustvo iz originala. Najveći plus svakako je dodavanje Yoshija. Jedan od omiljenih likova iz Mario univerzuma izuzetno je koristan pomoćnik – i dalje proždire sve i svašta, a svoj dugački jezik koristi i za preskakanje velikih provalija. Grickajući razno voće, simpatični nosonja može dobiti na brzini ili se naduvati kao balon, što mu omogućava da lebdi u vazduhu. Naravno, ove njegove sposobnosti neophodne su za prelaženje određenih celina. Za razliku od ranijih igara, ukoliko izgubite Yoshija iz vida, ne treba da jurcate za njim – pronaći ćete ga u obližnjem gnezdu.

Drugi oblik pomoći predstavlja bušilica, kojom Mario može prokopati put do Kine (ili barem do središta planete na kojoj se nalazi). Ukoliko ekran izgubi svu boju, to ne znači da nešto nije u redu s vašim tele-

Požuri zbog globalnog zagrevanja

Kao u spotu Džordža Majkla...

Katapultiran s planete cveća



Nisam vezô pojaaaaaaaaaas!

vizorom, već samo da je aktivirano usporavanje vremena. Veštiji igrači sigurno će biti zainteresovani za sakupljanje nečega što Nintendo zove Comet Metals, a ako vam to bude išlo od ruke, otključaćete teže i izazovnije nivoe. Ne računajući ove nove elemente, ostatak kontrolnog sistema praktično je nepromenjen, što će sigurno prijati milionima igrača koji su igrali prethodnika. Zasad se ne govori ništa o upotrebi dodatka Wiimotion Plus, tako da, po svemu sudeći, on neće biti podržan. Igra je prvi put prikazana javnosti krajem februara, i to u vrlo nedovršenoj formi, o čemu svedoči podatak da se u njoj još ne nalazi planirana muzika, koja je i dalje u fazi snimanja. Desetak predstavljenih nivoa tematski veoma varira, a na nas poseban utisak ostavlja planeta na kojoj su svi protivnici ogromnih dimenzija, ali nisu ništa manje ranjivi, nalik na slično osmišljen svet u legendarnoj igri Super Mario Bros. 3 za NES. Shigeru Miyamoto ističe da još uvek ne zna da li da u igru ubaci Super Guide, koji smo opisali predstavljajući New Super Mario Bros. Wii, ali ga u ovom demou nije bilo.

Posmatrajući skrinšotove, ali i samu igru u akciji, steći ćete utisak da se na grafici gotovo uopšte nije radilo. To je zaista tačno, ali stvar izvlače kreativni nivoi, koji, na opšte zadovoljstvo, sada više liče na klasične Mario svetove.

Nema sumnje da će SMG2 biti još jedan uspešan predstavnik serijala Mario, bez obzira na to što od njega ne možemo očekivati da nas oduševi na isti način kao prethodnik. Ipak, ceo koncept i dalje deluje sveže, a uz maštovite planete i nove elemente u izvođenju – to će biti više nego dovoljno da se ponovo zainteresuje najširi sloj igrača.

Super Mario Galaxy 2

ŽANR: platformska avantura

IZDAVAČ: Nintendo

BROJ IGRAČA: 1 TERMIN: 11. jun 2010.

PLATFORME: PC PS3 360 **WII** PS2 NDS PSP

UTISAK: Osim ako ne očekujete novu revoluciju, nema šanse da vas Super Mario Galaxy 2 razočara

Tekst: Vladimir Dolapčev

Okej, koga ćemo sad da raskockamo?

LEGO® UNIVERSE

Sklopite sve kockice u Lego univerzumu!

Prvo na šta pomislite kada u glavi spojite Lego i video igranje jeste izuzetno (i zasluženo) popularna Lego Indiana Jones i Lego Star Wars, serijal neobaveznih i tečnih akcionih avantura koje su postigle uspeh pre svega na konzolama i prvenstveno među mlađom publikom. To je razlog što smo, kada je najavljen Lego Universe, svi manje-više očekivali da dobitna formula ostane nepromenjena. Kako se bliži dan izlaska igre, postaje sve izvesnije da je baš tako, ali čini se da igra ima mnogo toga novog i zanimljivog da ponudi. Ono što i dalje ostaje kao pitanje jeste na koji će se tačno način Lego formula primeniti u MMO okruženju. Zato smo seli da izbliza pogledamo u kom pravcu ide razvoj, jer se datum na zvaničnom sajtu – 1. april 2010 – približava (pretpostavlja se da će tada započeti beta test). Prema svemu što je dosad viđeno, Lego Universe zaista funkcioniše kao prethodne akciono platformske Lego igre, sve do "brzog sklapanja" predmeta ili prelaza prostim držanjem dugmeta u blizini rasparčane gomile kockica. Ljubitelji ovih igara brzo će se snaći – ali kako će Lego pristup izdržati u sudaru sa surovim realnostima

Fajt u potrazi za srcima

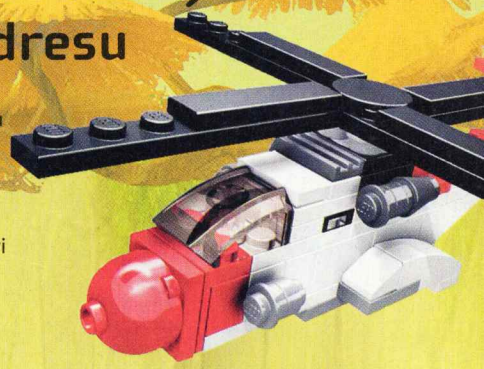
MMO sveta (grindovanje, level-upovanje, rejdovanje, PvP)? Pa prilično elegantno. Priznajući da igra ne bi bila zabavna bez nekog oblika napredovanja lika, NetDevil je odlučio da kao glavnu nagradu za vaše uspešno skakutanje i razbijanje protivnika (da, ništa u igri ne "umire", nego se zlotvori, a igrači se, prosto, rasture na sastavne kockice) odabere opremu. Protivnici i kovčezi s blagom, a ponekad i delovi okoline – jer sve je, ipak, od kockica u Lego univerzumu – ostavljaće predmete kojima možete poboljšati svoju Lego figuricu. Različite vrste opreme, naoružanja i odeće davaće vam različite sposobnosti, u skladu s onime što predstavljaju. Na primer, možete sakupiti kompletan piratski, ili nindža, ili svemirski autfit da biste imali lik čije su sposobnosti odgovarajuće – piratske, nindžinske ili svemirske. Same statistike lika vrlo su proste – najvažnija su srca, koja predstavljaju zdravlje, tj. hit poene. Pošto nema EXP-a ni "nivoa", postoje retki predmeti koji vam povećavaju broj srdašaca. Ali prava pojačanja kriju se u retkim predmetima i u saradnji s drugim likovima.

Skockali se na kockastom ćebetu

Udario pandur gusara

Build režim: kreacije stižu na kućnu adresu

Najbolje od svega je što ćete modele kreirane u Build režimu moći da naručite direktno od Legoa! Ne samo svoj lik već i komplet za sastavljanje bilo koje od prijavljenih tvorevina! Time se zatvara pun krug i pravi neraskidiva veza između dve vrste igranja, koja bi se mogla pokazati kao razorna kombinacija.



Radovi na Gazeli

Naravno, i Lego Universe, kao svaki dobar MMO, ima svoju priču. U dotičnom univerzumu nenadano se pojavila mračna sila Maelstorm, koja pokušava da mu isisa svu maštu. Zato sve figurice sveta moraju pomoći u tome da Univerzum ostane maštovit. Zasad se čini da, što se toga tiče, nema frke, jer u njemu se mogu susresti sve vrste kockica i likova, od vitezova do robota, razbacane po brojnim i šarolikim planetama. Kao što je red, na tim planetama očekuju vas misije, koje će vam davati NPC-ovi. Ali ono što je malko drugačije nego u sličnim igrama jeste to što će vam zadatak često biti da izgradite ili sastavite nešto novo od kockica, tj. delova koje nađete u svojim avanturama. Već prva misija zahteva od igrača da izgradi raketicu kojom će odleteti s planete, za šta je neophodan ulazak u Build režim. Dok ste u tom režimu, univerzum oko vas bledi, pa imate slobodu da jednostavnim interfejsom, pomoću miša, sastavljate stvari od delova u inventaru. Za druge igrače i zlotvore ste nedodirljivi – mogu samo da gledaju u balončić koji im govori da "bildujete".

Zahvaljujući tome što su 3D animatori u suštini radili na jednom modelu, tvorci su uspeli da naprave najširu paletu emocija i gestikulacija likova do sada. Figurice mašu, smeju se, dobacuju, igraju i koriste Lego pismo, sastavljeno od kockica za jamb. Sve to obećava bogatu interakciju među igračima, koji će moći i da razmenjuju delove, zajedno grade i međusobno razgledaju tvorevine (niste, valjda, očekivali PvP?). Sve što napravite od delova prolaziće brzu moderaciju (tvorci tvrde oko 30 sekundi) pre nego što se pojavi u svetu, na raspolaganju svima drugima. Stalno unoseći nove kreacije igrača i otključavajući nove svetove, NetDevil planira da napravi igru koja će vrveti od živosti i dinamičnosti. Neverovatna količina i raznolikost delova koje Lego nudi – dobra su garancija toga.

Lego Universe

ŽANR: Akcioni MMO
IZDAVAČ: Lego
BROJ IGRAČA: / TERMIN: 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

UTISAK: MMO bez mnogo RPG-a, koji će preuzeti jednostavnu igrivost poznatih akcionih Lego igara i nadograditi je zabavnim editorom za pravljenje modela pomoću bezbrojnih kockica Lego univerzuma

Tekst: Mihailo Tešić

StarCraft II

Ekskluzivno: Multiplayer beta test najžešće PC igre u 2010. godini

Iako je prošlo tačno dvanaest godina od kada je izašao na tržište, StarCraft i dalje slovi za najpopularniju real-time strategiju u onlajn mečevima, posebno u Južnoj Koreji, gde ova igra gotovo da ima status nacionalnog sporta. Vreme za dvojku odavno je došlo i prošlo: Blizzard Entertainment najavio ju je još sredinom 2007, s datumom izlaska koji je trebalo da koincidira s krajem 2008. godine. Od tada su prošle dve godine (i dva odlaganja, poslednje krajem prošle godine), i tek sada naziremo svetlo na kraju tunela. Zatvorena multiplayer beta igre počela je krajem februara, što znači da finalni proizvod više nije tako daleko. Naš nos kaže sredina jula.
Ako nešto nije polomljeno, to ne treba lepiti. Stara poslovica koje se Blizzard u potpunosti pridržava primenjena je na sam koren dizajna igre, makar što se tiče multiplayera (single-player kampanja ne postoji u beta verziji). Terani, Zerg i Protosi funkcionišu na način koji je gotovo istovetan onome iz osnovne igre, s razlikama koje se pre svega ogledaju u novinama u arsenalu jedinica i građevina, uz sasvim očekivan upgrade na polju audio-vizuelnog doživljaja. StarCraft II izgleda i zvuči fabulozno, uz hardversku zahtevnost, koja se čini sasvim normalnom. Blizzardu je, naravno, u interesu da igra radi na što je moguće više PC konfiguracija, te je trud na polju optimizacije enginea sasvim očekivan.
Nove jedinice... Odakle da krenemo? Terani imaju dve prinove na polju pešadije: Reaper je marinac opremljen mlaznim rancem, sposoban da preskače prepreke i vertikalno naskače s nivoa na nivo terena;

Marauder je oklopljeni marinac predviđen za napade na zemaljske ciljeve, koji do izvesne mere zamenjuje Firebata (koga više nema, ali je Ghost i dalje tu). Što se tiče vozila, stari dobri Siege Tank i dalje je tu, ali Golijatha više nema u osnovnoj formi: delimična zamena mu je Viking, vazdušna jedinica koja se u sekundarnom modu pretvara u mehaničkog šetača predviđenog za napad na zemaljske ciljeve. Interesantna novina jeste Thor – superteški mech, koji predstavlja teransku varijantu Ultraliska s daljinskim napadom. Protosi su, naravno, i dalje bazirani na skupim ali moćnim jedinicama opremljenim štitovima: njihova najinteresantnija jedinica (bar nama) jeste džinovski mehanički Strider, robot na tankim nogama koji podseća na nešto što je izašlo iz Rata svetova ili Half-Lifea 2. Vredi izdvojiti i gigantski Mothership, leteću superjedinicu koja služi i kao generator polja nevidljivosti za sve prijateljske snage u okolini. Ljigavi i gadni Zergovi donose, možda, najviše novina, pre svega na polju jedinica, koje imaju neku specijalnu sposobnost što se mora ručno aktivirati. Corruptor, Infestor, Queen, Baneling i ostali dopunjeni su starim znacima nalik na Zerglinge, Hydraliska (koji je zbog zemlja + vazduh napada i dalje najpopularniji u multiplayeru), Ultraliska i Mutaliska. Igrajući Betu, stekli smo utisak da Zerg zahteva najviše veštine za rad uspešne primene snaga na terenu, dok su Terani nekako najjednostavniji i prilagođeni igračima koji cene automatizam.

Jedinice koje smo nabrojali samo su deo aresenala u igri, koji je, zbog

njenog beta statusa, podložan izmenama. Ono što se sigurno neće mnogo menjati jeste koncept selekcije jedinica na terenu, koji ovaj put nema limite, što znatno pojednostavljuje snalaženje u poređenju s prvim StarCraftom i njegovim ograničenjem od 12.

Multiplayer komponentu igre nemoguće je posmatrati odvojeno od redizajna koji je pretrpeo Battle.net. Blizzardov onlajn servis, koji će ubuduće kontrolisati sve aspekte (i single i multiplayer) njihovih igara, jeste softverska platforma što omogućava nalaženje i hosting multi-

player mečeva, donosi ladder rangliste u nekoliko kategorija (1v1, 2v2, 4v4), kontroliše otključavanje single i multiplayer achievementa, a služi i kao instant messenger i sredstvo za onlajn socijalizaciju. Većini igrača neće se dopasti to što i single-player igranje zahteva da ste konstantno onlajn i "zakačeni" na Battle.net. Loša vest za pirate i igrače s lošim i nepouzdanim broadbandom, kao i za (malobrojne preostale) likove koji se na internet kače preko dial-up modemske konekcije.

StarCraft II

ŽANR: real-time strategija
PROIZVOĐAČ: Blizzard Entertainment
BROJ IGRAČA: 1–8
TERMIN: leto–jesen 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PSP NDS iPh

UTISAK: Pakao će se pre smrznuti nego što će Blizzard napraviti igru koja nije fantastična

Za preuzimanje sadržaja morate imati aktiviran GPRS. Za podešavanje GPRS-a pozovite korisnički servis na broj 789 (MTS), 9863 (TELENOR) ili 060 1234 (VIP).
Informacije: info@gettymobile.rs, Info: 060 600 46 44
(Pon - Pet od 9h - 16h)

Za željeni sadržaj pošalji kod pod sadržajem na **6400**

www.GettyMobile.rs

Sve po +100 DIN cena osnovnog SMS-a **+PDV**

JAVA IGRE

Najbolje igre godine!

Pošalji kod sadržaja na 6400

Npr.: Za java igru "Go-Karts 3D" pošalji SFG287 na 6400

Go-Karts 3D HIT! SFG463	Solitaire SFG76	Passion Blackjack SFG107	Twilight HIT! SFG506	Catan Board SFG272	Love Tests HIT! SFG476
Tower Wars SFG222	Winter Games HIT! SFG531	Block 3D SFG26	Rambo Forever SFG210	Scrabble HIT! SFG521	Strip Poker SFG155
Magic Garden HIT! SFG458	Penguin Fever SFG335	SweetHearts SFG160	Foofa Jompa HIT! SFG438	Sheep Mania HIT! SFG218	Buzz SFG321

STATIČNE POZADINE

Najlepše pozadine koje jednostavno moraš imati!

Pošalji kod sadržaja na 6400

Npr.: Za pozadinu "Love" pošalji SFW1377 na 6400

HIT! SFW1377	SFW4733	SFW4538	HIT! SFW2541	SFW455	HIT! SFW1804
HIT! SFW2877	SFW1658	HIT! SFW2665	SFW426	SFW1847	SFW2719
HIT! SFW4554	SFW2458	HIT! SFW1685	SFW2410	HIT! SFW1723	SFW4356

Mobilni Solarijum

Pošalji: SFG433 na 6400

Želiš da tvoja koža ima savršen ten? Sunčaj se uz pomoć mobilnog solarijuma, najnovija tehnologija na području sunčanja! Upotrebi bilo kad bilo gde!

Pre / Posle

Npr.: Za igru SOLARIJUM pošalji SFG433 na 6400

RAZGLEDNICE

Obraduj svoje najdraže, pošalji razglednicu!

Pošalji kod sadržaja na 6400

Za dvoimenske razglednice pošalji: SFE4 MARKO IVA na 6400
Za poruku u razglednici pošalji: SFE485 VOLIM TE na 6400

Fun Bongo HIT! SFE24	Flower SFE354	FK Partizan SFE545	FK C. Zvezda SFE546	Birthday Cat HIT! SFE351	Lovely Couple SFE3	Love Necklace HIT! SFE4
Hearts SFE485	All Stars HIT! SFE440	Rainbow Tracks SFE525	BMW SFE535	Heart On Fire HIT! SFE543	BMW Feel It SFE529	Pinkys SFE419

ANIMIRANE POZADINE

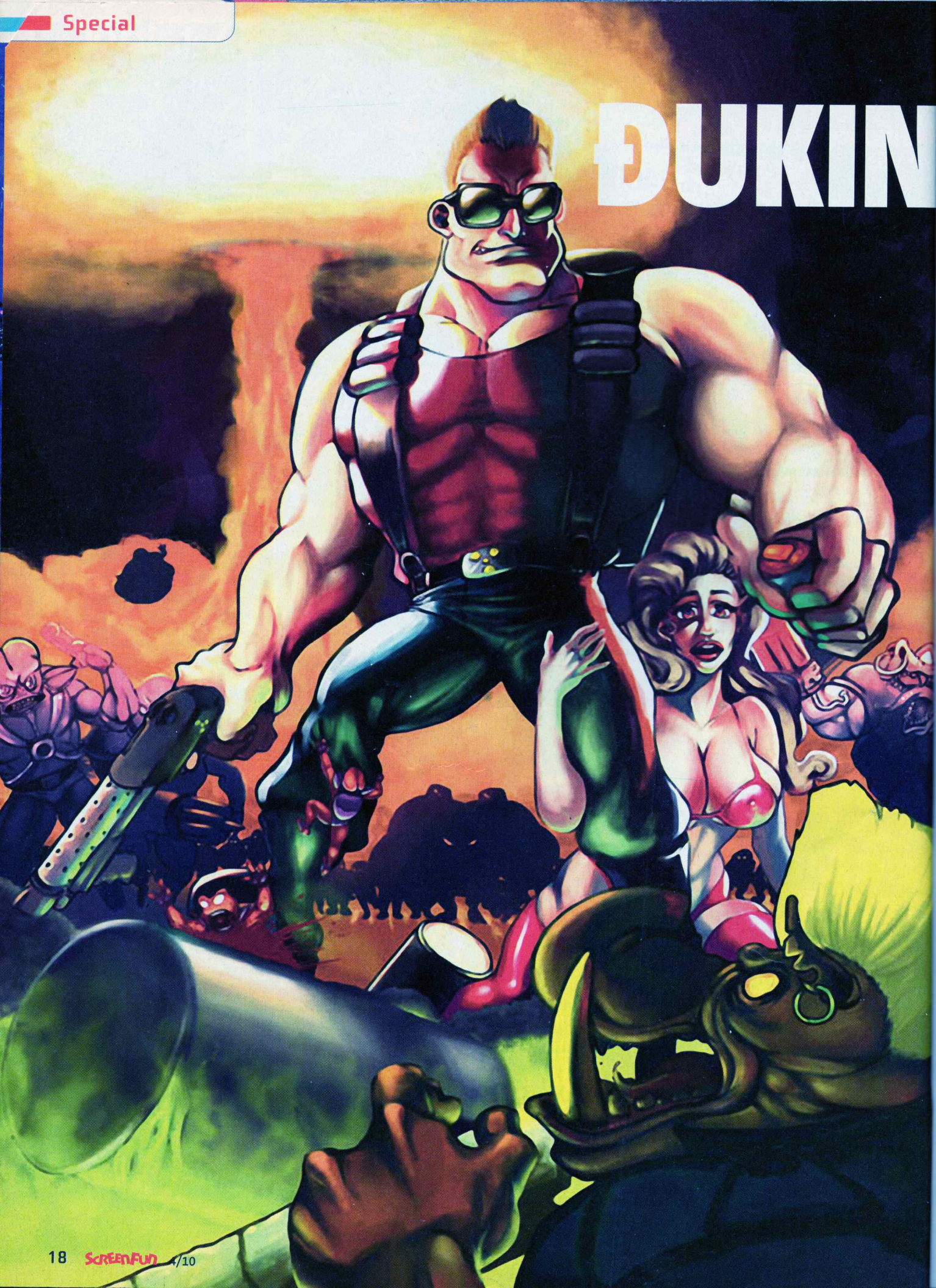
Najlepše pozadine samo za tebe!

Pošalji kod sadržaja na 6400

Npr.: Za pozadinu AUDI pošalji SFW1568 na 6400

HIT! SFW1568	HIT! SFW3620	SFW2913	SFW1568	HIT! SFW2407	SFW1753
SFW2504	HIT! SFW2471	SFW1094	SFW1455	SFW3691	HIT! SFW3741
SFW3566	HIT! SFW1933	HIT! SFW1750	HIT! SFW1417	BOLJE STOMAK OD PIVA... SFW5157	HIT! SFW1642
HIT! SFW1686	SFW4942	SFW2670	SFW2589	HIT! SFW1626	SFW1602
SFW1336	SPADAJ! SFW4959	SFW3622	SFW1935	SFW2948	SFW3664
HIT! SFW1692	SFW1754	HIT! SFW1640	SFW3677	HIT! SFW5158	SFW1650

UPUTSTVA ZA KORIŠĆENJE SERVISA GETTY:
Svako, ko pošalje kod sadržaja, koji je objavljen u reklami, aktivira na broju 6400 servis GETTY. Korisnik u okviru servisa GETTY, jednom nedeljno dobija WAP PUSH (SMS) po ceni od 100DIN (cena bez pdv-a i takse od 10%). Za odjavu od servisa GETTY, korisnik šalje GETTY STOP na 6400. Da biste dobili željeni sadržaj, morate imati aktiviran GPRS i telefon sa ekranom u boji. Sadržaji su namenjeni telefonima, koji podržavaju JAVA igre i MP3 muziku. Korisnik mora proveriti, dali mu je uključen prijem servisnih poruka na telefonu. U zavisnosti od modela mobilnog telefona može se dogoditi, da pojedini servisi ili sadržaji ne rade. U tim slučajevima GETTYMOBILE neće biti odgovoran. Korišćenjem usluga GETTY prihvatate, da ste saznanjeni sa uputstvima za korišćenje servisa GETTY. Prijava i odjava se tarifiraju sa 10DIN + PDV i 10% takse. Više o uslugama na www.gettymobile.rs.


ĐUKIN

E KUĆNE ČAROLIJE

Duke Nukem Forever: Igra koja odbija da se preseli u zaborav

Duke Nukem Forever odavno ima status jedinstvenog fenomena, čak i kada se izađe iz okvira igračke industrije. Reč je o ostvarenju o kojem već duže od deset godina kruže razne priče, a zapravo vrlo malo ljudi zna šta se tačno dešava s njim. Ipak, mi ćemo pokušati da pojasnimo sliku koliko god je to moguće. Cela priča vezana za Duke Nukema počela je s istoimenom igrom iz 1991. i njenim nastavkom, objavljenim dve godine kasnije. Budući da su oba ostvarenja izbačena za PC, koji je u to vreme bio sve samo ne kvalitetna i popularna igračka platforma, mnogi su za plavokosog heroja prvi put čuli tek 1996, kada je predstavljen Duke Nukem 3D.
Za razliku od svih drugih pucačina iz prvog lica, koje su tematski i vizuelno pokušavale da iskopiraju Doom, Duke Nukem 3D odveo nas je u realističnije okruženje, a glavnog junaka, kojeg, između ostalog, odlikuju povišen nivo testosterona, politička nekorektnost i mačo karakter, igrači su brzo zavoleli. Ovo ostvarenje je za kratko vreme postalo veliki hit, kome ni sam id.Software s tehnički naprednijim Quakeom nije mogao parirati.
Ovoliki uspeh značio je samo jedno – treba započeti rad na nastavku. U početku je sve išlo po planu. Prva

Nije mi legla hobotnica

Tehnika komunikacije motornom testerom oduvek je bila Đukin adut

Posle 12 godina od prve najave, rad na igri zvanično je obustavljen, ali su glasine po internetu brzo to opovrgle. Duke je živ!

Nikad nije znao sa ženama. Mora stalno da ih menja

Svi zlotvori sveta koji su se našli na nišanu našeg heroja

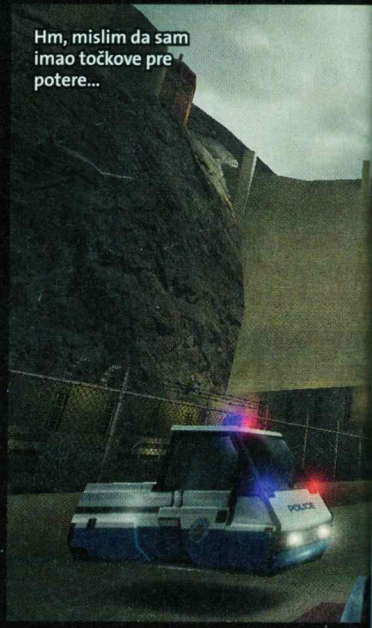
najava za Duke Nukem Forever (ili 4ever, kao jasna asocijacija da je u pitanju četvrta igra u serijalu) stigla je već u aprilu 1997. godine, a 3D Realms je očekivao da on bude spreman na leto sledeće godine. Da bi se uštedelo vreme, odlučeno je da se ne radi na razvoju sopstvenog 3D enginea, nego da se od id. Softa za pola miliona dolara licencira Quake II, koji je u to vreme bio tehnički najimpresivnija FPS igra na tržištu. Narednog proleća, budući Duke predstavljen je na E3 sajmu u obliku trailera, koji je vrlo lepo dočekan. Ipak, činjenica je da je razvojni tim imao mnogo problema – Quake II engine nije bio sjajan izbor za prikaz velikih, otvorenih prostora, pa je pojavljivanje mnogo naprednijeg Unreal Enginea uslovilo da se Forever u potpunosti prebaci na njega. Najavljujući ovu promenu, 3D Realms je istakao da će prelazak na nov softver trajati manje od dva meseca, ali je Chris Hargrove, jedan od vodećih programera, nekoliko puta isticao da rad, u stvari, počinje od početka. Već tada je postalo jasno da je Duke Nukem

Ne znam ja ništa. Samo radim ovde

Pazi da mi ne oštetiš teksturu!

Osveženi Đuka

Duke Nukem 3D zaista je bio fenomen svog vremena, a i za današnje pojmove predstavlja vrlo zabavan FPS, kome je najveći problem zastarela grafika. Ipak, od septembra 2008. godine, vlasnici Xboxa 360 mogu preko Xbox Live servisa kupiti obnovljeno izdanje ovog hita, koje sadrži multiplayer za osam igrača, mogućnost premotavanja igre unazad (kao u GRID-u ili DiRT-u 2), kooperativni mod i velika vizuelna unapređenja. S druge strane, PC igračima namenjeno je nekoliko fan projekata, poput High Resolution Packa, koji je takođe grafički mnogo bolji od originala. Ovaj mod ima i svoju prezentaciju: http://hrp.duke4.net.



Hm, mislim da sam imao točkove pre potere...

Džekpot i hedšot. Dva u jedan!

Genetski modifikovani prasići zahtevaju poseban tretman

Duke Nukem Trilogy

Iako na osnovu naziva možete pomisliti da je u pitanju kompilacijsko izdanje koje objedinjuje tri zvanične igre Duke Nukem – Duke Nukem Trilogy potpuno je nov naslov, koji će se sastojati od (logično) tri poglavlja, s dešavanjima smeštenim u budućnost, sadašnjost i Drugi svetski rat. Ono što je takođe interesantno jeste kombinacija platforme i izvođenja iz prvog i trećeg lica. Na razvoju projekta radi poljski Frontline Studios, a trebalo bi da se pojavi na proleće, i to za PSP i Nintendo DS.

Forever zamišljen ambicioznije nego ijedna video igra u istoriji – mnogi su tvrdili da je glavni razlog za stalno odlaganje izlaska bio posledica konstantnog proširivanja sadržaja i velike mogućnosti interakcije s okolinom, dok je 3D Realms neprestano isticao kako želi da što manje od urađenog prikaže javnosti, pravdajući to strahom od konkurencije. Ipak, na E3 sajmu 2001. godine konačno se pojavio nov trailer, urađen na unapređenoj varijanti Unreal Enginea, korišćenoj za Unreal Tournament. Višeminutni video prikazao je nivo u Las Vegasu i bio impresivna demonstracija interaktivnosti s okolinom, ali i same grafike, čiji je kvalitet bio daleko iznad svega što se moglo videti do tada, naročito kada je reč o prikazu lica.

Međutim, stvari su se ponovo iskomplikovale – razvojni tim je postajao sve malobrojniji, tako da ga je 2003. činilo svega 18 ljudi! Do tada, količina novih informacija o igri svela se na nulu, sve do trenutka kada se pojavila vest da je Unreal Engine napušten i da se prešlo na Doom 3, što se na kraju nije ispostavilo kao tačno. Nove promene unutar tima dovele su do daljih odlaganja 2007. (u međuvremenu se ceo projekat prebacio na Unreal 2 Engine), a prognoze koje je dao sam vlasnik 3D Realmsa govorile su da će on konačno biti spreman do kraja 2009. godine. Međutim, nakon čitavih 12 godina od prve najave, prvi put se pojavio problem s novcem. Potrošivši do tada čitavih 20 miliona dolara iz džepova šefova projekta, razvojni tim zatražio je još šest miliona od izdavača (što je u međuvremenu postao Take-Two Interactive), ali ih nije dobio. Kao posledica toga, 3D Realms bio je prinuđen da otpusti velik deo zaposlenih, a zahvaljujući nekima od njih, u javnost su procurili skrinšotovi, pa i video zapisi, koji su uskoro preplavili internet. U tom trenutku, svi najveći igrački mediji objavili su da je Duke Nukem Forever definitivno otišao u legendu, i pre nego što se pojavio. Međutim, stvari su početkom 2010. opet krenule s mrtve tačke – 3D Realms objavio je da trenutno prima nove ljude, a John St. John, koji pozajmljuje glas Đuki, takođe je nagovestio da ovo nije kraj priče.

Duke Nukem Forever žrtva je neverovatnog spleta okolnosti, ali i izuzetno visokih ambicija razvojnog tima. Ipak, bez obzira na sve, mi smo ubeđeni da će se ova igra na kraju pojaviti – jednostavno, nakon toliko uloženog vremena i novca, neozbiljno je i pomisliti da bi ovaj projekat mogao zauvek ostati nedovršen. Činjenica što novije generacije igrača vrlo malo znaju o Đuki može predstavljati određeni problem, ali ukoliko igra bude imala vrhunski kvalitet, ne verujemo će se to smatrati hendikepom. Hoće li ova godina dati odgovor na pitanje je li Duke Nukem Forever priča s hepiendom? Nadajmo se da će zaista biti tako.

Treće oko mi kaže da ćeš izaći malo morgen

Tekst: Vladimir Dolapčev

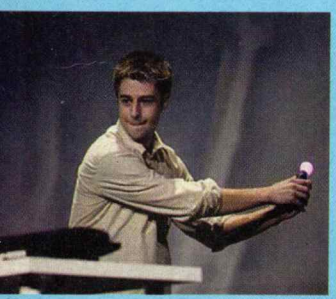
Kada će stići...

Aliens: Colonial Marines

Od Aliens vs Predatora baš i nije ispala najsjajnija igra. Nadamo se da će Colonial Marines ispraviti propuste...

American McGee's Alice

Alice? Who the f*** is Alice? Objasniće nam Electronic Arts, ali tek dogodine



Arc (PS3 wand)

Mlataranje kontrolerom kao na konzoli Nintendo Wii? Krajem godine to će biti moguće i na PS3!

FIFA 11

Nismo ni pomislili da će proći ova godine bez nove igre FIFA. Ali smo slutili da neće biti PC verzije...

Alpha Protocol	akcija	1. jun 2010.	pc ps3 360
Assassin's Creed Episode	akcija	2011.	pc ps3 360
Alan Wake	akciona avantura	28. maj 2010.	pc 360
Aliens: Colonial Marines	akcija	2011.	pc ps3 360
American McGee's Alice	akcija	2011.	pc ps3 360
APB	online RPG	mart 2010.	pc
Arc (PS3 wand)	sistem	kraj 2010.	ps3
Brink	RPG akcija	3. kvartal 2010.	pc ps3 360
Battlefield 1943	akcija	1. kvartal 2010.	pc
Blur	vožnja	1. maj	pc ps3 360
Clash of the Titans	akciona avantura	1. jul 2010.	ps3 360
Crackdown 2	akcija	2010.	360
Crysis 2	shooter	4. kvartal 2010.	pc ps3 360
Command & Conquer 4	strategija	16. mart	pc
Dragon Age: Origins – Awakening	RPG	16. mart	wii
Disney: Epic Mickey	arkadna avantrura	jesen 2010.	pc ps3 360
Dead Rising 2	akcija	31. avgust 2010.	pc ps3 360
Diablo 3	RPG	2011.	pc
Fallout New Vegas	RPG	jesen 2010.	pc ps3 360
FIFA World Cup 2010	sportska	27. april	ps3 360 wii
FIFA Online	sportska	jun 2010.	pc psp nds
FIFA 11	sportska	2010.	ps3 360 wii
Final Fantasy XIII	RPG	9. mart	ps3 360
Final Fantasy XIV Online	MMORPG	2010.	pc ps3
F1 2010	trkačka	2. kvartal 2010.	pc ps3 360
God of War III	akcija	16. mart 2010.	ps3
Gothic IV: Arcania	RPG	kraj 2010.	pc ps3 360
Gran Turismo 5	vožnja	2010.	ps3
Homefront	shooter	2010.	pc ps3 360
Halo: Reach	akcija	jesen 2010.	360
InVizimals	logička	2010.	psp
I am Alive	survival	jesen 2010.	pc ps3 360
Iron Man 2	akcija	2010.	pc ps3 360 wii psp nds
Mafia II	akcija	3. maj 2010.	pc ps3 360
Max Payne 3	akcija	2. kvartal 2010.	pc ps3
Medal of Honor	shooter	jesen 2010.	pc ps3 360
Naruto: Ultimate Ninja Storm 2	borilačka	jesen 2010.	ps3 360
NecroVisioN: Lost Company	akcija	2010.	pc
Nier	akciona avantura	27. april	ps3 360
Need for Speed: World Online	4. kvartal	2010.	pc
Otherland	MMO	2010.	pc
Red Faction: Guerrilla 2	akcija	2011.	pc ps3 360
Resident Evil Portable	akcija	2010.	psp
Quantum Theory	akcija	2010.	ps3 360
Red Dead Redemption	akcija	27. april	ps3 360
R.U.S.E.	strategija	1. jun 2010.	pc ps3 360
Rock Band 3	muzička	2010.	ps3 360
Ride to Hell	akcija	2. kvartal	pc ps3 360
Singularity	akcija	29. jun 2010.	pc ps3 360
Splinter Cell: Conviction	akcija	4. april	pc 360 nds
StarCraft II: Wings of Liberty	RTS	2. kvartal 2010.	pc
Star Wars: The Force Unleashed II	akcija	2011.	pc ps3 360 wii psp nds
Split/Second	vožnja	18. maj 2010.	pc ps3 360
This is Vegas	akciona avantura	2010.	pc ps3 360
The Agency	MMORPG	2010.	pc ps3
The Legend of Zelda	avantura	2010.	wii
Valkyria Chronicles II	RPG	2. kvartal 2010.	psp
Yakuza 3	akcija	mart 2010.	ps3
Warhammer 40K: Chaos Rising	RTS	11. mart	pc
WoW: Cataclysm	MMORPG	2010.	pc

Halo: Reach

Kakve veze ima Rihannina pesma „Halo" s ovom igrom? Isto koliko i pesma Jordin Sparks sa serijalom Battlefield

Naruto: Ultimate Ninja Storm 2

Ljubitelji serijala Naruto uskoro će imati veliki razlog da kupe PS3 ili Xbox 360

WoW: Cataclysm

Nova ekspanzija World of Warcrafta očekuje se krajem ove godine. Blizzard, naravno, neće da kaže kada će to tačno bit

God of War III

Kada ovo budete čitali, Kratos će već pržiti po trojci

COMPUTERLAND games

Nyko dodatna oprema: Wii charge base IC 3299.- Wii cord free 1099.- Wii kama 1399.- Wii kama nunchuck controller 1599.- XBOX charge base 2999.-
Playstation 3 charge base 2 2699.- Playstation 3 media hub+ 2199.-

AKCIJA TRAJE OD 15. MARTA DO 15. APRILA

Uz kupovinu bilo koje od ove tri tastature Logitech® G110 /G13 / G19 dobijate na poklonPC Headset 120 Logitech slušalice

Logitech® Formula Vibration + PC WOW Trial + PC Flatout Ultimate Carnage

Logitech® MX 518
Atack 3 refresh
Chillstream Controller

IGRE, KONZOLE, PRATEĆA OPREMA, GAMING FIGURE.....

PSP Lilac Purple / Mystic Silver
PSP CHESSMASTER - PSP END WAR
PSP ERAGON - PSP MACH

Assassin Creed 2, Napoleon Total War, Aliens vs Predator, Final Fantasy XIII, Supreme Commander 2

IZABERITE NAJBLIŽI SHOP BEOGRAD NOVI SAD VRŠAC IZABERITE NAJBLIŽI SHOP BEOGRAD NOVI S

BLACKSHOP
Sterijina 43, 26300 Vršac 013/83.55.49 blackshop@computerland.rs

ORANGESHOP
Ruzveltova 1 - Lokal 7, 11000 Beograd 011/33.70.526, orangeshop@computerland.rs

GREENSHOP
Terazije 30-32 - Lokal 6b, 11000 Beograd 011/36.13.010, greenshop@computerland.rs

WHITESHOP
Hala SPENS, Sutjeska 2 - Lokal 091, 21000 Novi Sad 021/48.82.386, whiteshop@computerland.rs

PROBNA V

Atari obelodanio igru Test Drive Unlimited 2

GTAV NAJAVA PRE E3?

Mike Hickey, analitičar industrije video igara, kaže da se zagreva atmosfera povodom najave igre GTAV, što bi trebalo da se dogodi pre E3 sajma igara u Los Anđelesu u junu. Rockstar će, najverovatnije, održati pres-konferenciju nezavisno od bilo kojeg izdavača jer je najava igre Grand Theft Auto V zaista veliki događaj.

SOKOMASTIČNO

Zipper, koji je odgovaran za igru MAG, radi i na četvrtom nastavku igre SOCOM. Ova PS3 ekskluziva staviće vas u ulogu NATO operativca koji komanduje petočlanim elitnim timom Ops Com. Treba da se probijete kroz džungle i razrušena naselja, eliminišete pobunjekine i otkrijete njihov pakleni plan. Vreme vam takođe nije saveznik, pa ćete za celokupnu misiu imati na rasploganju šest dana. Izdavač igre SOCOM 4 jeste Sony, a datum izlaska je nepoznat. **www.scee.com**

APLOCALYPS3

Prvog marta zakazale su sve "fat" PS3 konzole! Zbog kalendarskog baga, logovanje na PlayStation Networku bilo je nemoguće, a brojne igre, uključujući i Heavy Rain, odbijale su da rade. Problem se sam od sebe rešio kad je nastupio 2. mart.

STOTKA ZA GTAIV

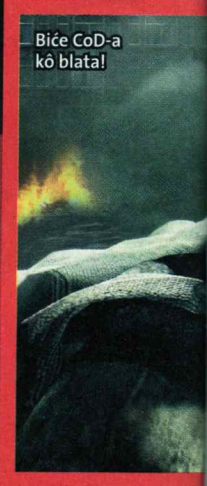
Razvoj igre Grand Theft Auto IV koštao je čak 100 miliona dolara, što ju je učinilo najskupljom igrom do sada. Ne samo što su pesme za GTAIV bile skupe nego je i na plate za 1.000 ljudi tokom troipogodišnjeg rada otišlo dosta novca. Na drugom mestu je Gran Turismo 5, na čiji je razvoj zasad potrošeno 60, a pretpostavlja se da će će trebati još 20 miliona da se igra završi. Na dnu liste od deset najskupljih igara našao se Killzone 2, na koji je potrošeno 45 miliona dolara. Sitnica.

NOVA CIVILIZACIJA

Firaxis je najavio da će peti nastavak čuvene strateške igre Civilization izaći već ove jeseni za PC. Civilization V donosi pregršt novina, a najvažnija je – prelazak s četvorougaonih na šestougaona polja. Igru će pokretati nov grafički engine, a zanimljivo je što će poznati lideri plemena govoriti na maternjim jezicima. Kakav je vaš navaho?

CALL OF DUTY SE RAZMNOŽAVA

Activision je najavio da će se serijal Call of Duty razdvojiti u nove žanrove, regione i digitalne formate. Pored nove igre Call of Duty iz studija Treyarch, koja se očekuje ove jeseni, u planu je izrada još triju igara CoD, a radiće ih različiti razvojni timovi! Uskoro možemo očekivati nov CoD naslov, koji će pripadati arkadno-avanturističkom žanru iz studija Sledgehammer Games, a planira se MMO igra za azijisko tržište. Activision pri tom menja i koncept poslovanja u onaj koji primenjuje kompanija Blizzard, pa nas, možda, čeka naplata igre na mesečnom nivou ili neki sličan vid plaćanja.
www.activision.com



Biće CoD-a kô blata!

OŽNJA

Vozači, spremite se za novu probnu vožnju u igri Test Drive Unlimited 2! Atari (Namco Bandai) najavio je da će Eden Studios raditi na nastavku simulacije vožnje, koja ovaj put neće biti Xbox 360 ekskluziva, već će izaći i za PC i PlayStation 3. Nastavak će sjediniti oflajn i onlajn komponentu igre preko sistema M.O.O.R.: Massively Open Online Racing. Test Drive Unlimited 2 donosi zanimljive staze na ostrvu, koje je, naravno, potpuno novo. Moći ćete ne samo da se trkate već i da kupujete opremu, odeću i sve ostale džidžabidže neophodne jednom vozaču superautomobila. Atari je obećao detalje u igri poput ošetećenja automobila, promene vremenskih uslova, koji će menjati karakteristike vožnje, kao i smenu dana i noći. Nažalost, informacije o igri Test Drive Unlimited 2 prilično su šture, pa je tako i njen datum izlaska potpuno nepoznat. **www.atari.com**

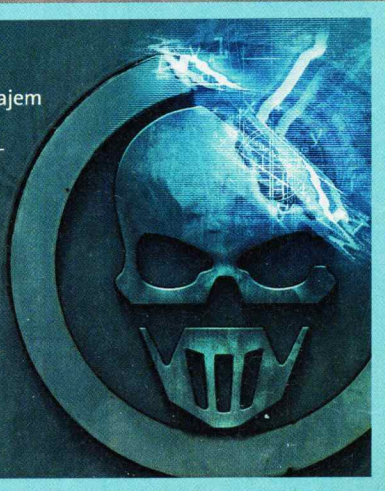
NOVA LARA CROFT

Square Enix najavljuje da nam se Lara vraća u vidu DD (digitally downloadable) avanturističke igre pod imenom Lara Croft and the Guardian of Light. Kako primećujete, u imenu igre nema naziva "Tomb Raider", što nagoveštava da nam predstoji nešto potpuno drugačije. Igru će raditi studio Crystal Dynamics koji je već potpisao brojne Tomb Raider naslove. U pitanju je arkadno-akciona avantura u stilu osamdesetih sa fiksiranom izometriskom kamerom. Igra vas stavlja u ulogu Lare Croft i Toteka, pripadnika plemena Maje, pa vas očekuje retro akcija u single ali i mnogo zanimljivijem co-op modu. Igra će izaći na leto za PC, PS3 i Xbox 360.
www.eidos.com

Nama ovo više liči na Diablo

VOJNIK BUDUĆNOSTI

Stiže nam novi Ghost Recon od Ubisofta, i to već krajem ove godine – za PC, PS3, 360, Wii, NDS i PSP. Igra će nastaviti tamo gde je Ghost Recon Advanced Warfighter 2 stao. Ime igre potiče od programa Future Soldier, kojim upravljaju NATO snage s američkom vojskom. Ovaj program bazira se na treniranju i obuci vrhunskih vojnika, koji, koristeći se najnovijom opremom za komunikaciju, infiltriranje, odbranu i eliminaciju, rešavaju zadatke koji se pred njih stavljaju. Vi ste vođa tima i direktni učesnik u borbi, pa nema sumnje da je ovo poslastica koju ne smete propustiti ukoliko ste ljubitelj serijala Tom Clancy'. Pogledajte prvi trejler na ScreenFun sajtu (www.screenfun.rs).



A sada malo vi...

Pismo meseca

Kratkovidi

Helou, Skrinfane. Šta se radi? Ja kupio nov monitor od 24 inča. Ne bi tu bilo ništa čudno da to nije treći monitor u godinu dana. Nije da mi oni nisu odgovarali, nego nisam ništa mogao da čitam na njima. Sve mi nešto bilo sitno, pa sam tako sa 19 prešao na 22 inča. Nije mi bilo mnogo bolje, pa sam sad kupio 24 inča. I to mi sve nešto sitno. Onda sam skontao da imam problema s vidom, pa mi je doktor dao da nosim naočare. Sada mi sve krupno! Šta da radim?

Voja

ScreenFun: Naravoučenije: kada vam je titl na televizoru ili monitoru nečitljiv, ne kupujte veće ekrane, nego proverite dioptriju! A ti, Vojo, jesi li čuo da je LG izbacio monitor od 27 inča? Super je :)! Povećaj rezoluciju i odmakni ga malo od očiju. Sve će biti okej. Evo ti zvučnici da malo odmoriš okice i uživaš u dobrom zvuku.

Computer Land poklanja Logitech LS21 zvučnike

Nipple-pad

Ćao, majstori. Ja se sećam da ste vi još davno poklanjali džojstike u ScreenFunu. Jeste da je taj bio super, ali je ovaj sa slike pravi džojstik koji bih ja voleo da dobijem. Možete li takav jedan da mi pošaljete?

Cvele

***ScreenFun**: Dragi Cvele, pre nego što ga tebi pošaljemo, moramo ga najpre mi u redakciji podrobno ispitati. Ne bismo voleli da šaljemo neke proizvode sumnjivog kvaliteta, pa se stoga nemoj iznenaditi ako ga budeš duže čekao!*

Kako li radi R3 taster?

Stazomaničan

Pozzz, Screenfune, koliko tamo no-life-ujete testirajući, sigurno ste barem jednom igrali ovu neverovatnu, besplatnu onlajn trkačku igru – Trackmania Nations Forever! Mi, Srbi, tamo smo slabiji (tek smo 45 od nekih 90 država), ali ima pojedinaca koji se ističu, na primer – ja. Problem je u slabijem promovisanju igre, ali pretpostavljam da bismo, čim bi se malo pročulo o ovome, sigurno dobili još vozača... Možda bismo i duplirali broj od dvanaestak vozača. Da pređem na stvar! Čuo sam da je najavljen drugi deo Trackmanije, pa biste mogli izbaciti neki kratak pregled, čisto da vidim šta nas čeka... Bilo bi lepo da proširite Surftips, jer 5,6 zanimljivih linkova za mesec dana nije baš super!

wlada24

***ScreenFun**: Neskromni šampione u Srbalja, dobro si nas podsetio da švrljnemo nešto o igri Trackmania 2. Elem, nema puno promena u odnosu na ostale igre u serijalu, a jedina veća novost jeste split-screen mod. Probali smo je u Kelnu na Gamescomu i smorili se posle petnaestak minuta "spektakularne" vožnje po "fenomenalnim" stazama, koje možeš i sam da zbudžiš. Izlazi 2011. ako se dotad studio ne uguši u dugovima...*

Zaleđeni

Na kraju pisma ću vas pohvaliti, a sada da pređemo na stvar. Jeste li gledali film The Day After Tomorrow? Šta mislite, gde bi bili Niko, Luis Lopez i Johnny Klebitz ako led okuje Liberty City i bude sve što je Nostradamus predvideo u svojim knjigama? Kako će se tada raditi biznis i razvijati moderne igre, i šta bi se desilo s nama, gejmerima. Šta mislite kako će izgledati igračka industrija u budućnosti? To me jako zanima. I na kraju, možete li mi preporučiti neki dobar program za dizajniranje da se oprobam na 99designs, možda ću i uzeti koju kintu da igram novi GTA 5, ako uopšte izađe pre navedenog ledenog doba. Najbolji ste. Očekujem odgovor od eksperata za moderan gejming. I nikad ne odustajem od vas. Pozzzz.

Sveti proandrej

***ScreenFun**: Čini nam se da smo gledali The Day After Tomorrow... Doduše, sećam se pokušaja da sa CD-om na koji je bio narezan izniveliše-mo sto, međutim, ne valja ni za to. Sve u svemu – kršina. A što se tiče Nostradamusa, Vidovitog Milana i Podgojene Leposave, slažemo se da ledeno doba stiže. Evo, na primer, nama se juče zamrzao frižider, pa smo ga morali odleđivati To mora da ima veze s tim proročanstvom. A kad nastupi ledeno doba, GTA društvu to neće predstavljati problem jer će oni i ovako i onako u pakao. Što se gejmera tiče, neki od nas to i priželjkuju. Overklokuješ procesor, grafičku i memoriju do panja, a ne treba ti nikakvo hlađenje! Ledeno doba će se pobrinuti da nam hardver radi na žestokim frekvencijama a da pri tom bude 'ladan kô špricer.*

Darvinizam

Razlog za odlaganje Splinter Cell: Convictiona možda je sledeci: Čekaju da evoluira u savršenu igru! Prvo: toliko odlažući igru, pokušavaju da naviknu igrače na ogromnu promenu gameplayja kako bi igrači lakše prihvatili promenu. Drugo: prvo lansiraju vest o nekoj promeni, onda čekaju reakciju igrača. Ako se igračima ne dopada, onda odlažu datum izlaska, a dotle prepravljaju i prilagođavaju te promene potrebama igrača. Na primer, trebalo je da Sam ima dugu kosu i bradu i da ne koristi nightvision. Sad, nakon burne reakcije, to je ispravljeno, ali po cenu odlaganja.Tako igra evoluira. Objavite pismo, jer verujem da igrači hoće neko objašnjenje... makar to bila samo teorija. :P

charles darwin

***ScreenFun**: Od te silne evolucije Sema Fišera, na kraju je nama porasla brada. Kada smo još čuli i da je u pitanju Xbox 360 ekskluziva, pao nam je mrak na oči, pa bismo i mi mogli koristiti nightvision. U svakom slučaju, igra je isklesana za 13. april, pa ćemo videti šta će od toga ispasti...*

Plivanje

Imam jedno pitanje. Znate li ko je učio lika iz Assassin's Creeda 1 da pliva, jer je očigledno nešto zabrljao?

Luka

***ScreenFun**: Altira su roditelji učili da pliva. "Maši bodežima, maši bodežima, maši, maši...! E, ubio te Ubisoft dabogda!"*

Okačićemo o nos jedne ovakve, kao i Sem Fišer

2 x ? + 1 x !

Imam dva pitanja i jedan predlog, pa rekoh da se obratim vama u vezi s tim.

1. Da li više užitka pronalazite u pisanju hvalospeva o kvalitetnim igrama ili u ljaganju bednih naslova?
2. Kako su igre tipa Guitar Hero, DJ Hero i slične postigle veliki uspeh u svetu, pitam se planira li se igra Orchestra Hero. Ako ne to, onda bar Viola Hero, ili Bassoon Hero, ili Xylophone Hero, ili pak, Triangle Hero :)!

Predlog: Šta mislite o rubrici u kojoj "testirate" neki igrački biser iz prošlosti (pre no što je ScreenFun počeo da izlazi), napišete kakav je efekat imala u doba kada je bila friška, kako je uticala na budućnost gejminga i slično? Prva može biti, recimo, Psychonauts. Radili ste vi sličnu stvar kada ste predstavljali najbolje RPG-ove i igre iz drugih žanrova, ali je u mom predlogu reč o celoj jednoj stranici SF-a posvećenoj nekoj good old igri.

Aleksa

ScreenFun:

1. Dobro pitanje. U suštini, niko ne voli da piše o osrednjim naslovima, koji nisu ni tamo ni vamo. Najbolje je pisati o vrhunskim naslovima, mada posebnu draž ima pljuvačina po nekoj kršini koja zaslužuje da joj se zatre ime kako im ne bi palo na pamet da ponovo izbace takvu igru. Eto vidiš kako smo se zaneli. Izgleda da više volimo da bacimo ljagu...

2. Možda ne bi bilo loše da naprave neki "Heroj frule" a na omot stave Boru Dugića.

Što se tiče tvog predloga, ti si već odgovorio. Mi pokrivamo stare igre objavljujući specijalne članke o igrama iz bliske prošlosti koje vredi odigrati. Nemamo baš puno mesta da objavimo celu stranu za retro test.

World of Warcraft

Kompanija **ComputerLand** poklonila je **WoW** igre sledećim čitaocima:
– WoW Classic: **Boris Licitar** (0640757xxx), **Nenad Veličković** (062474xxx), **Marko Rakić** (063606xxx), **Đerđ Kurcinak** (0631062xxx) i **Uroš Milošević** (0631798xxx).
– WoW Battlechest: **Vladimir Tanacković** (063218xxx) i **Nemanja Raković** (0691670xxx)
– WoW Trial: Imena nagrađenih nalaze se na adresi **www.screenfun.rs/wow**

Drugarstvo

Dragi ScreenFune, moj drug hoće da se ubije jer je saznao da Assassin's Creed 2 neće da radi kod njega na kompu, koji ima samo gigabajt memorije, pa vas zato pitam za mišljenje. Da li da mu dam da igra kod mene? Ponekad baš puno smara.

Uroš

***ScreenFun**: Jabuka je slađa kada se podeli na dva dela. Stoga mu reci da ponese jabuke kada se dogovirite da igrate. Uzmi mu pola i zalupi vrata. Razlog: Assassin's Creed 2 nema multiplayer. Vidiš, Ubisofte, kako jedna igra može uticati na drugarstvo!*

Čas informatike

Zdravo, ScreenFune, upravo vam pišem e-mail s informatike. Neću da vas hvalim, kada i sami znate da ste najbolji. Da pređem ja na pitanja:
1.Treba mi dobar komp kako bih igrao WoW a da mi ne koči i ne laguje. Imam 500 evra.
Koji komp da kupim?
2. Stavite nekog lika ili bossa iz WoW-a na megaposter.

Delmarko

***ScreenFun**: A šta radite na tim časovima informatike? Surfujete i fejsujete? Hoćemo i mi ponovo u školu! U stvari, neki od nas je nisu ni završili...*
1. Nije neki problem pokrenuti igru staru pet godina, tako da je bilo koji nov računar sposoban da tera WoW bez kočenja. Ako već hoćeš da spiskaš tih 500 evra, uzmi: Intel Core 2 Quad Q8300 2.66GHz, 4 GB DDR3 memorije na 1.333 MHz , GeForce 9800GT sa 1 GB DDR3 memorije, hard-disk od 500GB Sata II 16MB 7200 rpm, a ostatak po želji. Što se tiče laga, izaberi bilo koju ADSL konekciju od 1 Mbps pa naviše – i radiće ti OK.
2. Već je bio ork iz WoW-a na megaposteru. Sada smo prihvaliti ženski glas ;-).

Jedan vic

Zdravo, SF. Ne želim da vas smaram s pitanjima tipa jel' mi moćan komp, matori, ovo-ono. Znate na šta mislim, nego bih jednostavno pitao može li neki vic.

Choda

***ScreenFun**: Može. Idu trojica gejmera ulicom i sva trojica imaju devojku.*

Nema Fife

Pozdrav za ScreenFun. Ja sam vaš veliki obožavatelj. Imam jedno pitanje. Hoće li izaći FIFA WORLD CUP 2010 za PC platformu?

Marko

***ScreenFun**: Jok. Samo za Playstation 3 i Xbox 360.*

Teške sankcije

Zdravo, urednici SF. Pozdravljam vas iz ćaletove kancelarije. Objasniću ovo najkraće što mogu jer ćale ne sme da me primeti. Moji roditelji podržavaju staromodno vaspitanje, a ja sam se pre mesec dana za vreme školskog odmora grudvao i pri tom pogodio domara, koji me je prijavio razrednom, a ovaj to rekao mojim roditeljima. Oduzeli su mi PS3, koji sam imao samo tri dana, i otad ih molim da mi ga vrate. Pokušao sam sve: popravio sam ocene i, naravno, vladanje, ali oni i dalje neće da mi ga vrate, pa od vas tražim savet šta da radim.

P. S. Ima li šanse da izađe Naruto Ultimate Ninja Storm 2?

Nišlija iz Beograda

Naruto stiže na PS3 i Xbox 360

***ScreenFun**: A, kao, slučajno si pogodio domara? Ej, bre, išli smo i mi u školu! Pa ko nije poželeo da pogodi grudvom domara, razrednu, pedagoga, psihologa ili nekog sličnog smarača. Naravno, za direktora idu bonus poeni, a za head-shot postaješ heroj i svi ti pišu domaći. Elem, pogodio si domara, bio si faca jedan školski odmor i sad moraš da fasuješ. To ti je to. Omekšaće tvoji, pa će ti vratiti trojku, a ti vidi da radiš to malo under-cover.*
Što se tiče igre Naruto Ultimate Ninja Storm 2 – ona izlazi na jesen. Znači, pre zime, snegova i tako to. Kontaš?

Podrška

Dragi Screenfune, znam da su te smorili uvodi u kojima te hvale, pa ću početi s pitanjima:
Počeo sam s modovanjem Fallouta 3 i, da se pohvalim, dobro mi ide. Sada želim da ubacim u igru teksture i mešove iz The Elder Scrollsa IV u Fallout. Znam da su istog formata, tako da mi se činilo da je lako. Ali mora nešto preko Nifscope i Blendera što lično ne znam da uradim. Konkretno, želim drveće iz Obliviona u Fallout 3. Pravim svoj mod i potpuno sam promenio neka mesta u Falloutu. Ako ima neko ko mi može objasniti, ili neko koga ovo zanima – nek mi pošalje e-mail.
zokisav@gmail.com.
Screenfune, objavite pismo, plz.
Carevi ste.

Zoki

***ScreenFun**: Ćao, Zoki, majstore, podržavamo te u modovanju Fallouta 3 objavljujući ovo pismo. Sigurni smo da će ti se neko javiti. Pošalji nam neke šotove kada bude bilo rezultata.*

Brojač godina

Pozz, SF-une! Želim da vam postavim samo jedno pitanje. Čuo sam da PES 3251 izlazi 3251. godine. Je li to istina?

***ScreenFun**: Ne, nije istina. Izlazi 3250. godine.*

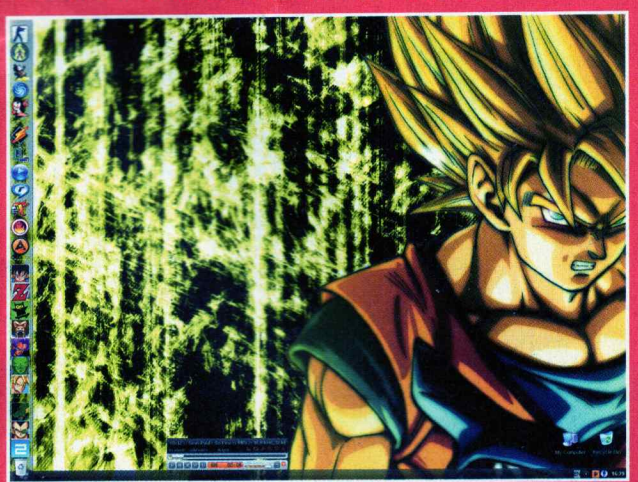
Doktorati

Čuo sam da su potrebna bar tri fakulteta da bi se neko zaposlio u SF. E sad, je li moguće da ja završim dva, s tim da uradim doktorat iz jednog pa da me vi nekako progurate tamo? :D

SpOoOkY

***ScreenFun**: Dosta nam je magistara i doktora u redakciji. Znaš li ti da skuvaš pasulj ili sutljaš? Jel' znaš da napraviš đuveč? Kako stojiš s princes-krofnama? A s paprikašima? Ako u tebi čuči kuvar, dobio si posao. Ako ne, okači obe diplome mišu o rep.*

DESKTOP MESECA: ERROR FATAL



desktop@screenfun.rs

Pišite nam!

Imate nešto da nam kažete, predložite, ili nas pitate? Pošaljite nam e-mail ili pismo, a ukoliko ono bude proglašeno pismom meseca u sledećem broju ScreenFuna, osvojićete nagradu.

Adresa: ScreenFun
Temerinska 102, 21000 Novi Sad
e-mail: pisma@screenfun.rs
forum: www.screenfun.rs/forum
web: www.screenfun.rs

BIOSHOCK 2

Izraz lica ovog Splicera zaista je neprocenjiv

Povratak u Rapture, ovaj put u čizmama Big Daddyja

Big Daddy je simbol originalnog BioShocka, slika što se provlačila po svim igračkim novinama i internet sajtovima, vizuelna ikona koja čak i laicima sugeriše da imaju posla s nečim nesvakidašnjim. Ovaj džinovski mutant u ronilačkom odelu predstavlja oličenje propasti koju je donelo poigravanje genetskim inženjeringom u utopističkom gradu na dnu Atlantskog okeana. Igrajući BioShock, Big Daddyje ste sažaljevali i divili im se na vrlo specifičan način, istovremeno respektujući njihov borbeni potencijal. U BioShocku 2 imate priliku da iskusite svet iz njihove perspektive.

Glavni junak BioShocka 2 jeste Delta, Big Daddy iz prve serije mutiranih "dobrovoljaca", koji se deset godina posle završetka rata za Rapture, smrti Endrua Rajana i Frenka Fontejna budi iz kome uzrokovane naredbom da počini samoubistvo, mentalno kondicionirano na isti način na koji je "would you kindly" uticalo na junaka iz prve igre. Sofia Lamb, psihijatar i novi lider onoga što je ostalo od podvodne utopije, odgovorna je za vašu smrt i otimanje vaše Little Sister, mutirane devojčice s kojom ste imali simbiotski odnos zaštitnika i štićenika. Vaš mutirani organizam oseća njeno odsustvo kao fizički bol, a dugotrajna odvojenost u stanju je da vas permanentno usmrti, te stoga krećete u potragu za njom uz pomoć doktorke Tenebaum, sporednog protagonoste iz BioShocka. Zvuči zbunjujuće? Ali to nije sve! Little Sister je zapravo

Smrt i mizeriju sretaćete na svakom koraku

Jedan od vaših kolega otišao je u prevremenu penziju

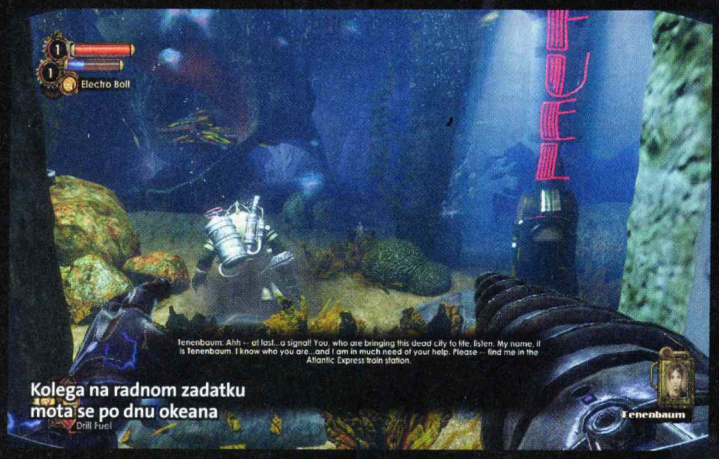
Možda spava, sa očima izvan svakoga zla?

Muzejsku turu o nastanku Rapturea stvarno vredi videti

Najveća greška koju možete počiniti jeste potcenjivanje borbenih sposobnosti rivalskih Big Daddyja

vaša biološka ćerka, koja genetski materijal deli sa svojom biološkom majkom Sofijom Lamb, zabludelom naučnicom koja vam radi o glavi i koja od male Elenore želi da napravi nadbiće što će doneti mir i blagostanje napaćenom stanovništvu Rapturea. Boli vas glava? BioShock 2 pretpostavlja da ste igrali i završili prvi deo: svaki igrač kome je ovo prvi susret s urbanom utopijom na dnu Atlantika imaće velikih problema pri hvatanju konaca koje donosi nov i relativno komplikovan zaplet. Zato, ako niste igrali original, učinite to pre nabavke i pokretanja dvojke, inače ozbiljno rizikujete da vas ova odlična igra odbije. Gameplay BioShocka 2 u suštini je

Francuski ključ protiv motorne bušilice. Šta mislite da je prevagnulo?



Kolega na radnom zadatku mota se po dnu okeana

Harvestovanje leševa za Adam prilično je gadan proces

veoma sličan onom u prvoj igri, svodeći se najvećim delom na traženje puta kroz porušene, poplavljene i zatvorene deonice grada dok pokušavate da se probijete do udaljenog cilja na drugom kraju. Poboljšanja i izmene, međutim, leže u karakteru i mehanici borbe, koja je u BioShocku 2 za stepen ili dva kvalitetnija nego ranije. Najvažnija izmena tiče se mogućnosti da se istovremeno koristite vatrenim oružjem i plazmidama, bez "ili – ili" ograničenja što ste ih imali u originalu, što borbu čini fluidnijom, a vas mnogo efikasnijim u kokanju neprijateljski raspoloženih stanovnika Rapturea. Budući da igrate kao Big Daddy, dizajneri su vam dodelili potpuno nov arsenal mahom teškog naoružanja: minigun, rivetgun i, pre svega, bušilica za blisku borbu stvaraju zaista spektakularne efekte kada njihovo dejstvo primenite da protivnike "normalne" građe (Splicere, kojih je Rapture prepun).

Jedan interesantan dodatak igri jeste mogućnost "usvajanja" Little Sistersa, koje u pratnji drugih Big Daddyja kruže gradom i prikupljaju Adam. Sestricu, naravno, prvo morate osloboditi likvidirajući njenog oklopljenog zaštitnika, posle čega dobijate sledeći izbor: da je harvestujete za instant Adam (pri čemu devojčica gine), ili pak da je stavite na rame i iskoristite za bušenje leševa i prikupljanje te dragocene genetske tekućine. Ako se odlučite za opciju broj dva, Sestrica će vas voditi do leša koji je moguće isceditи, što pokreće skriptovanu borbu sa Splicerima, koji žele da taj Adam uzmu za sebe. Svaka Little Sister u stanju je da harvestuje dva leša, posle čega imate dodatnu opciju o njenoj sudbini: možete je

Velika sestra vas je išamarala, a sad vas analizira dok poluonesvešćeni ležite na podu

Kombinacija strujnog udara i bušilice – ekstremno je efikasna

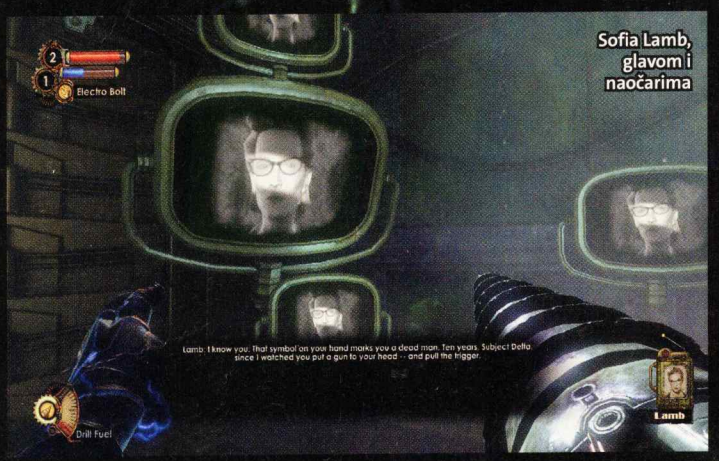
izlečiti, čime dobijate malu količinu ekstra Adama, a možete je, u stilu ultimativnog zloće, harvestovati. Ova i slične moralne dileme ostavljaju posledice za drugu polovinu i finiš igre, a od objašnjenja ćemo se, iz razumljivih antispoiler razloga, uzdržati. Od nekoliko novih protivnika, najinteresantniju svežu novinu predstavljaju Big Sisters: nekada bespomoćne devojčice koje su iglama bockale leševe – odrasle su, nabavile oklopno odelo nalik na Big Daddyja i rešile da dele pravdu u podvodnom gradu. Sretaćete ih nekoliko puta u toku igre, najčešće u finalima svake pojedinačne deonice nivoa, i bez izuzetka se dobrano pomučiti da ih eliminišete. U pitanju su najopasniji protivnici u igri, koji kombinuju izdržljivost Big Daddyja s agilnošću nindže: svaki susret s njima pošteno će vas oznojiti.

Posebno intersantan elemenat BioShocka 2 jeste multiplayer, separatna igra smeštena u vreme građanskog rata u Raptureu, u okviru koje preuzimate ulogu Splicera koji

za račun kompanije "Sinclair Solutions" borbeno testira plazmide i oružje. U igri postoje svi klasični multiplayer modovi (deathmatch, team deathmatch, capture the flag), a ono što ih čini interesantnim jeste mogućnost pravljenja sopstvene kombinacije oružja i plazmida, što svaki meč čini jednistvenim jer igrači stalno eksperimentišu s različitim kombinacijama.

Je li BioShock 2 bolja igra nego slavni original? Nije, pre svega zbog priče, koja i pored zaguljenog koncepta, ipak, nije intersantna kao ona iz prve igre. To, naravno, ne znači da igri išta realno fali: u pitanju je fantastična kombinacija pucačine i RPG-a, kojoj za sticanje statusa legende smeta samo debela senka moćnog starijeg brata.

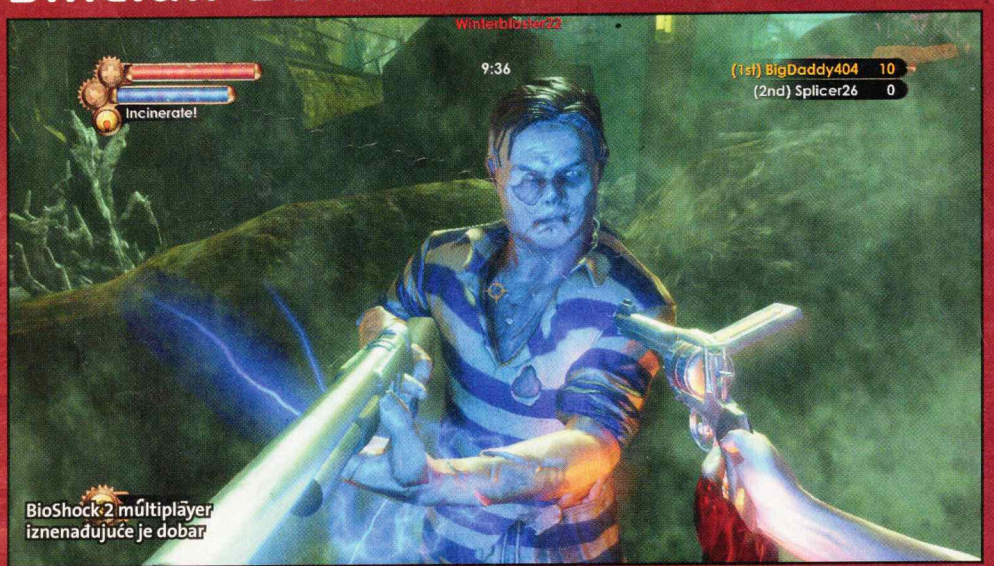
Podvodni segmenti igre pomalo su besmisleni



Sofia Lamb, glavom i naočarima

Rani concept art za Big Sister

Sinclair Solutions Test Pack



BioShock 2 multiplayer iznenađujuće je dobar

Bioshock 2 dobiće svoj prvi DLC (downloadable content) već ovog meseca. Sinclair Solutions Test Pack fokusiraće se na multiplayer elemente, podižući maksimalan nivo na 50. Takođe, tu su novi likovi za igru, a zanimljivo je da će svako oružje dobiti i treći upgrade. Koštaće pet dolara.

BioShock 2

ŽANR:	pucačka igra
IZDAVAČ:	2K Games
BROJ IGRAČA:	1–16
TERMIN:	9. februar 2010.
PLATFORME:	PC PS3 360 Wii PSP NDS PS2
ZAHTEVI:	A64 3800+/P4 530 3 GHz, 2 GB RAM, 7800 GT/ X1900

\+ Više plazmida, više neprijatelja i mnogo više borbe nego u prvom delu; interesantan multiplayer

\- Prva igra imala je interesantniju priču

GRAFIKA: Bez previše izmena u poređenju s originalnim Bioshockom, koji je i posle dve godine jedna od najlepših igara na PC-ju i konzolama — 5

GAMEPLAY: Mogućnost da se istovremeno koristite oružjem i plazmidama daje sasvim novu dimenziju borbi; nova oružja, a pre svega bušilica, zaista vladaju — 5-

ZAKLJUČAK: *Odličan nastavak jedne od najboljih igara 2007. godine. Ipak, malo je zaklanja senka starijeg brata* — 5-

Tekst: Stojan Karamitijević

Obrni, okreni – Marinac je nagrabusao

ALIENS vs PREDATOR

Opet sam zaboravio na ringlu!

Tridesetak godina nakon dešavanja iz filma Alien 3, marinci sleću na planetu gde je nedavno uspostavljena ljudska kolonija. Ono što je poznato jeste da su kolonisti tokom radova naišli na čudnu građevinu, koja je, ispostavilo se, Predatorima služila za uzgajanje Alijena kako bi imali gde trenirati mlade lovce. Naravno, kolonisti to nisu znali, stvari se nisu baš odvijale onako kako bi trebalo, a rezultat je prestanak svake komunikacije s kolonijom. Marinci su poslati da ispitaju situaciju, pronađu i evakuišu preživele (ako ih uopšte ima), ali sve što zatiču jeste napuštena kolonija s tragovima borbe na svakom koraku.

Igra Aliens vs Predator u single-player režimu ima tri odvojene kampanje, a svaka od njih predstavlja događaje iz drugačije perspektive. Marincu je glavni cilj da preživi, Alien se vodi instinktima, dok Predator testira svoje "lovačke" sposobnosti. Odmah na startu treba napomenuti da ova igra ima prilično strmu krivu učenja – i zbog specifičnosti igranja s vanzemaljcima i zbog prilično loše rešenog pitanja kontrole. Zato se i preporučuje da prvo odigrate kampanju s Marincem, jer ona najviše liči na standardni FPS.

Marinac, koji deluje najslabije u ovom triju, raspolaže velikim arsenalom. Pored toga, tu je i detektor po-

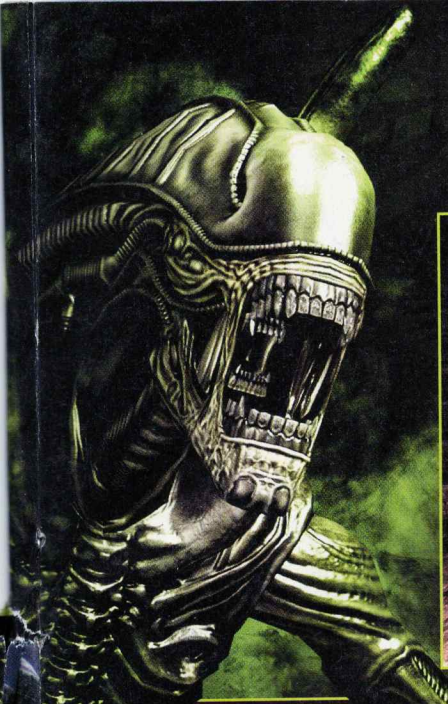
Trophy Kill: Iščupajte glavu sa sve kičmom

Predator našao žrtvu

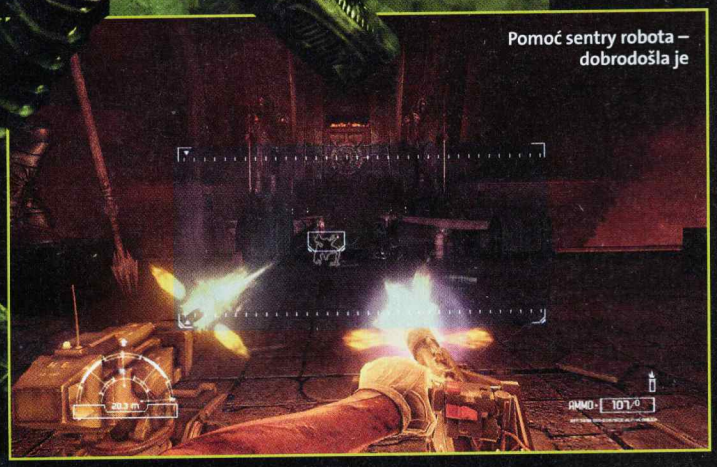
Čupa mu glavu...

...i vadi sve zajedno s kičmom

Alien voli da gricka glavice



Alien detektovan! Sad ga treba ubiti!



Pomoć sentry robota – dobrodošla je

Šta si ti doručkovao?

kreta, bez koga u mračnom ambijentu nekih nivoa ne biste preživeli. Borba prsa u prsa nije im jača strana – poseduju samo bazični udarac i blok, mada je to nekad i više nego dovoljno da vam da vremena da posegnete za puškom i nafilujete protivnika. Nažalost, toliko često ćete se koristiti kombinacijom bloka, udarca i vatrenog oružja (blokirate napad Alijena, udarcem ga odgurujete od sebe i onda mu pomažete da reši problem s manjkom olova u organizmu) – da će realno dobra zamisao izgubiti draž nakon mnogo puta ponovljenih rutina. Igranje s Marincem najviše podseća na survival horor, pa ćete konstantno osećati tenziju, ne znajući šta se krije u senci hodnika ili u krošnji drveća. U stvari, najbolji osećaj imaćete u prva dva nivoa, koja su prilično mračna i gde ćete se često koristiti baterijskom lampom kao jedinim izvorom svetlosti, dok su preostali nivoi manje-više standardni.

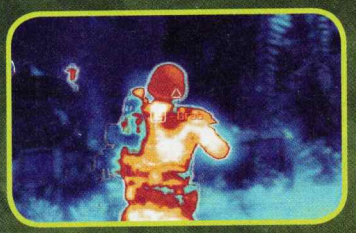
Predator, za razliku od Marinca, jeste savršeni lovac, koji najčešće deluje solo. Svi znamo iz filmova da se Predator može maskirati, da se za eliminaciju s daljine služi plazma topom na ramenu (čuvena tri crvena trougla, koje protivnik primeti na sebi nekoliko sekundi pre nego što bude raznesen), ali mu je, ipak, najdraži način eliminacije iz blizine, kada se koristi sečivima na rukama. Iako je borbena mašina, Predator nije Rambo. Njegova taktika jeste da pažljivo prati plen i na razne načine pokuša da izdvoji pojedince iz grupe, koji ubrzo bivaju ubijeni na prilično brutalan način. Najbolji primer brutalne eliminacije jeste Trophy Kill, kada protivniku bukvalno iščupate glavu sa sve kičmom. Osim standardnog kretanja, on može praviti velike skokove, a što je veća razdaljina, doskok je glasniji, čime se može eventualno eliminisati efekat iznenađenja. Ipak, pomalo linearni nivoi ne dozvoljavaju vam veliku slobodu, tako da će to ubiti kompletan doživljaj igranja s Predatorom.

Za kraj ostaje, možda, najzanimljiviji lik – Alien – koji je jednostavni grabljivac s jednim ciljem, a to je da doprinese svom gnezdu i kraljici što je moguće više. To, naravno, podrazumeva i nabavljanje novih domaćina, u kojima će rasti budući naraštaji. Alien se ne može koristiti oružjem, ali mu je zato na raspolaganju neverovatna brzina kretanja, i to po svim površinama, oštre kandže, koje mogu seći kroz oklope, i ubojit rep, kojim se najčešće koristi za stealth ubistva. Alien primenjuje taktiku "udri i beži", tako da ćete često izbegavati direktan sukob, pogotovo ako treba da se borite s više protivnika istovremeno. Zato treba često da se koristite senkama, da hodate po plafonu i zidovima, šunjate se kroz ventilacione sisteme i čekate idealnu priliku za napad. Ovo na papiru zvuči odlično, ali realno – upravljanje Alijenom možda je najlošije odrađeno, pogotovo zato što je vrlo brz.

Ako vam se relativno kratke single-player kampanje ne svide, tu je i multiplayer. Dva, možda, najzanimljivija moda jesu Infestation i Predator Hunt. Pored toga, tu je i kooperativni mod – Survivor, u kojem s tri prijatelja treba da se odbranite od više talasa protivnika, od kojih je svaki teži od prethodnog.

Glavni problem igre Aliens vs. Predator jeste to što na svaku dobru osobinu ide i jedna loša. Ideje su dobre, postoji potencijal, ali igra deluje nedovršeno, a što se tiče kontrola, ponekad ćete pomisliti da igru niko nije ni testirao s obzirom na probleme na koje ćete nailaziti. Velika je šteta za ovakav naslov, ali je nažalost, osećaj nedovršenosti postao veoma čest kad su u pitanju nove igre. Dokle god ne shvate da je kvalitet važniji od zadatog roka, moraćemo da se zadovoljimo polovičnim ostvarenjima.

Silent Kill


Predator uključuje steath...

...prilazi Marincu s leđa

...i svira mu po glasnim žicama

Aliens vs Predator

ŽANR: FPS

IZDAVAČ: SEGA

BROJ IGRAČA: 1–18 DATUM IZLASKA: 16. februar

PLATFORME: PC PS3 360 Wii PSP NDS PSV

PODRŽAVA: CPU 3.4 GHz, 2 GB RAM, GF7900/X1800 sa 128 MB

\+ Tri potpuno različite kampanje, zanimljiv multiplayer, krvave i efektne eliminicije s vanzemaljcima

\- Osećaj nedovršenosti, loše odrađene kontrole (pogotovo za Alijena), bagovi

GRAFIKA: Grafika u igri je solidna i kreira prilično sablasnu atmosferu, pogotovo u kampanji s Marincem — 4

GAMEPLAY: Strma kriva učenja, loše odrađene kontrole i bagovi – svakako će odbiti mnoge igrače — 3

ZAKLJUČAK: *Prva dva dela iz serijala bila su sasvim OK, ali baš kad smo očekivali još bolji nastavak – usledilo je blago razočaranje* — 3+

Tekst: Vladislav Herbut

MMup: Mitraljiranje mutanata u Pripjatu

Inventar u igri dostojan je pravog RPG-a

S.T.A.L.K.E.R.

CALL OF PRIPYAT

Kada Pripjat zove, onda se lupi petama i kaže DA!

Hoću li moći da učitam snimljenu poziciju? Da li će me igra izbaciti u Windows ako odem na drugi kraj mape? Zašto sve tako gadno secka na mom snažnom kompjuteru? Ovakva i slična pitanja, tako uobičajena za svakog ko je igrao prethodne S.T.A.L.K.E.R igre (Shadow of Chernobyl i Clear Sky), Call of Pripyat konačno čini irelevantima. U igri gotovo da nema bagova, što je vest koju će ljubitelji ovog nelinearnog pucačkog serijala svakako pozdraviti. Zov Pripjata, dakle... Šta je Pripjat? Pripjat je grad na nekoliko kilometara od nuklearne elektrane Černobil, simpatično mestašce koje je imalo preko 30.000 stanovnika, ali su oni kompletno evakuisani posle eksplozije reaktora broj 4. S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat donosi ga gotovo u celosti: u poslednjoj fazi igre imaćete priliku da se šetate, borite i zavlačite u svaki kutak ovog ukrajniskog Kostolca, što je nešto što koji fanovi odavno priželjkuju. Jeste da ste ga imali i u Shadow of Chernobylu, ali linearna priroda Pripjata iz njegovog finala nije dozvoljavala opušteno istraživanje. Priča Call of Pripyata smeštena je posle dešavanja u Shadow of Chernobylu, to jest posle Strelokove avanture, u centar zone i deaktiviranja (ili kontakta) s monolitom Wish Granter. U ulozi majora Aleksanda Degtjareva, ukrajninskog specijalca, istražujete uzroke rušenja vojnih helikoptera poslatih da preuzmu kontrolu nad elektranom. U zonu ćete ući kamuflirani u klasičnog Stalkera, lovca na radioaktivne artefakte, plaćenika koji je spreman da rizikuje kontaminaciju i opasne mutante zarad lakog bogaćenja.

Otkrivanje sudbine preživelih pilota i komandosa iz srušenih helikoptera, traženje puta za Pripjat i sukob s frakcijom Monolit jesu lajtmotivi novog S.T.A.L.K.E.R.A. Iako u igri postoje samo tri zonske celine, one su nekoliko puta veće od

Trafostanica prepuna električnih anomalija

segmenata iz prethodnih igara, što pruža osećaj epskog istraživanja po negostoljubivoj i zagađenoj divljini. Original je imao sedam mogućih krajeva, Clear Sky (prolog Chernobyla) doneo je sistem instant nelinearnih questova i druge simpatične ali veoma problematične burgije, koje su gameplay činile izuzetno bagovitim i na momente neprijatnim iskustvom. Call of Pripyat sve to eliminiše, formirajući gameplay putem normalnih questova, koji postoje u svakoj RPG igri. Umesto da preko radija primite quest koji NPC-ovi kompletiraju pre nego što ste u stanju da stignete na lokaciju, ovde ćete lepo, kao čovek, primiti zadatak od NPC-a koji se nalazi u quest čvorištu. U zaplet i "pisanje" samih questova sada je uloženo mnogo više truda u poređenju s prethodnim S.T.A.L.K.E.R. igrama: svaki ima smisao i dubinu, razlikujući se od nasumičnih gluposti tipa "ubij 10 pseudopasa" i sličnih koje ste u Shadow of Chenrobylu dobijali od onog matorog lika u bunkeru. Mnoštvo novih (i starih) primeraka oružja, oklopnih odela, antiradijacionih kostima – čini igru mnogo bogatijom na polju plena od obe prethodne igre zajedno. Šarenilu na ovom planu doprinosi i poboljšan sistem njihovog budženja, što će vam za novac raditi tehničari u quest čvorištima, ali samo ako im obezbedite odgovarajući alat. Potraga za tri vrste alata faktor je koji balansira igru, sprečavajući vas da brzo postanete previše moćni (novac je lako skupiti), a ujedno vam daje motivaciju da istražite svaki kvadratni centimetar zone. Elemenat konstantne neizvesnosti, pored mutiranih zveri i ljudskih protivnika, jesu i nasumični izlivi energije iz elektrane, koji podrazumevaju jurnjavu u najbliže sklonište. S.T.A.L.K.E.R. igre konačno su sazrele i ostvarile pun potencijal.

DirectX10 vs. DirectX11

Igru pokreće nova verzija X-ray Enginea (1.6), koja radi bolje i stabilnije od ranijih i donosi podršku za grafičke kartice DirectX 11 (trebaće vam i Windows 7), koja se pre svega ogleda u poboljšanom dočaravanju atmosferskih uslova i efekata anomalija. Pored toga što izgleda lepše čak i u DirectX 9 i Direct X10 modu, igra radi brže, glađe i bez seckanja, što je još jedno u nizu dobrodošlih unapređenja.

S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat

ŽANR: pucačka igra
IZDAVAČ: GSC Game World
BROJ IGRAČA: 1–32 TERMIN: 12. februar 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 2.2 GHz, 1 GB RAM, GeForce 5900

\+ Odlična atmosfera, znatno manje bagova nego u ranijim S.T.A.L.K.E.R. igrama, podrška za DirectX 11

\- Igra se završava na najinteresantnijem mestu...

GRAFIKA: X-ray Engine radi odličan posao u pogledu dočaravanja sveopšteg raspada napuštenih fabrika, skladišta i evakuisanog grada — 4+

GAMEPLAY: Umesto nasumičnih i bagovitih instant questova u Zoni, Call of Pripyat donosi "normalne" zadatke, koji igru čine manje bagovitom od prethodnika — 5–

ZAKLJUČAK: *Bez dileme, Call of Pripyat je najbolja S.T.A.L.K.E.R. igra do sada* — 5–

Tekst: Stojan Karamatijević

Staze su zaista prijatne za oko

Proklizavanje u krivinama veština je koju morate što pre savladati

SONIC & SEGA ALL-STARS RACING

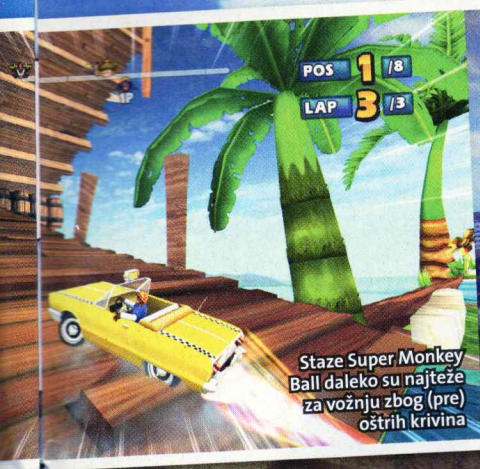
Sega je konačno ponudila odgovor na Mario Kart. Da li se brkatom vodoinstalateru drma presto?

Pre nekih desetak godina, igračke kompanije prosto su se utrkivale u tome ko će napraviti uspešniji klon legendarnog Mario Karta, koji je debitovao na SNES-u još 1992. godine. Ipak, izuzimajući donekle Crash Team Racing, nijedan od ovih naslova nije uspeo da se približi Nintendovom hitu.

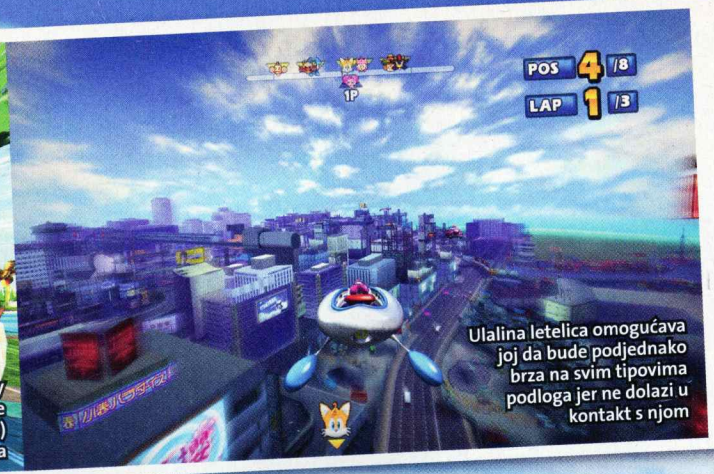
Sonic & Sega All-Stars Racing nije ništa drugo do još jedna varijacija na temu, a na raspolaganje vam stavlja preko dvadeset (manje-više) poznatih likova iz raznoraznih Seginih ostvarenja, počevši od pomalo zaboravljenog Alex Kidda do BD Joea iz Crazy Taxija i čitave plejade protagonista serijala Sonic. Svi su oni za upravljačima unikatnih vozila, koja bi teoretski trebalo da se razlikuju po performansama, ali se to u praksi vrlo malo primećuje.

Upravljački sistem i princip igranja praktično je potpuno preuzet iz Mario Karta za Wii. Kontrole su jednostavne (kočnica vam nije ni potrebna), a glavna veština koju treba savladati jeste proklizavanje u krivinama, koje vam donosi kratkotrajni turbopogon. Narav-

Tekst: Vladimir Dobrijević



Staze Super Monkey Ball daleko su najteže za vožnju zbog (pre) oštrih krivina



Ulalina letelica omogućava joj da bude podjednako brza na svim tipovima podloga jer ne dolazi u kontakt s njom

no, tu su i kutije sa znakovima pitanja, koje aktiviraju razna pomagala, neophodna da biste popravili plasman ili zagorčali život rivalima. Ono što će mnogi pozdraviti jeste mogućnost isključivanja catch-up logic rutine. Međutim, čak i ako to uradite, trke će biti neizvesne, a za dobar plasman često će vam biti neophodna i solidna doza sreće. Ponekad se dešava da se protivnici okome na vas i pogode vas raznim projektilima i po nekoliko puta uzastopno, što može biti vrlo frustrirajuće. Ipak, igra nije preterano teška, tako da nećete imati problema da završite sve kupove na prvom mestu. Najveći izazov svakako su staze bazirane na serijalu Monkey Ball, koje su prepune oštrih krivina, mada ćete i njih brzo savladati pravilnim proklizavanjem i kratkim otpuštanjem gasa. Bez obzira na plasman, svaki put ćete biti nagrađeni određenom sumom novca (Sega Miles), koju možete upotrebiti za otključavanje dodatnih likova, staza i muzičke podloge. Još jedan način da dođete do para jeste Mission mod, koji se sastoji od 64 zadatka – od klasičnog trkanja do gađanja meta ili sakupljanja Sonicovih prstenova. Za divno čudo, sve verzije, uključujući i PC izdanje, podržavaju split screen multiplayer za četiri igrača. Za razliku od Mario Kart Wii-ja, koji nudi jedino režime race i battle, ovde postoji više modova, uključujući King of the Hill i Capture the Flag, dobro poznate iz FPS-ova. Problem je, međutim, što kompjuterska verzija podržava isključivo Xbox 360 kompatibilne džojpede (pored tastature, naravno), iako za to ne postoji realno opravdanje. Takođe, PC igrači hendikepirani su zbog izostanka onlajn podrške, koja je rezervisana samo za konzolna izdanja.

Vizuelno, Sonic & Sega All-Stars Racing ne razočarava, ali daleko od toga da posebno pleni grafičkim rešenjima. Dizajn staza je vrlo pristojan i raznovrstan, jer su i za njih kao inspiracija poslužile brojne igre iz Segine produkcije: neizbežni Sonic, Jet Set Radio Future, Super Monkey Ball ili The House of the Dead. Interesantno, između verzija Wii, Xbox 360, PlayStation 3 i PC nema neke velike razlike, s tim što jedino varijanta za Windows može raditi u idealnih 60 frejmova u sekundi, ukoliko posedujete odgovarajuću konfiguraciju.

Nedostatak kreativnosti i bilo kakve želje da se napravi nešto više od standardne kopije Mario Karta predstavlja veliko razočaranje, ali mi i pored toga možemo preporučiti ovaj naslov, naročito ako se igrate na PC-ju, jer je ovo daleko najbolja igra ovog tipa koja se pojavila za njega.

Vozila se razlikuju, ali to ne dolazi mnogo do izražaja i ne treba da vas opterećuje

Za otvaranje dodatnih šampionata dovoljno je osvojiti treće mesto

Sonic & Sega All-Stars Racing

ŽANR: arkadna vožnja
IZDAVAČ: Sega
BROJ IGRAČA: 1–4 TERMIN: 26. februar 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
PODRŽAVA: CPU 3,2 GHz, 1 GB RAM, GF7600/ X1300

+ Osećaj brzine, lepo dizajnirane staze, dobar izbor likova

– Potpuna kopija Mario Karta, PC verzija ne podržava onlajn ni klasične USB džojpede

GRAFIKA: Nije loše, ali ništa što će vas posebno oduševiti. Konzole verzije imaju problem s frejmrejtom — 4

GAMEPLAY: Praktično sve je iskopirano iz igara Mario Kart, ali je to barem urađeno kako treba — 4

ZAKLJUČAK: Ne može zameniti Mario Kart Wii, ali je dobar izbor ukoliko nemate Nintendovu konzolu — **4**

Džungla likova

Na rasploganju vam je preko 20 likova s kojima se možete trkati, a ovo su neki od njih:

Sonic

Kako ne bi bio u prednosti nad konkurentima, Sonic vozi automobil koji je za njega konstruisao Tails

Tails

Osmogodišnja Lija Tails je Sonicov nerazdvojni drugar i mehaničar. Uz Sonica i Shadowa, važi za omiljenog junaka serijala Sonic

Alex Kidd

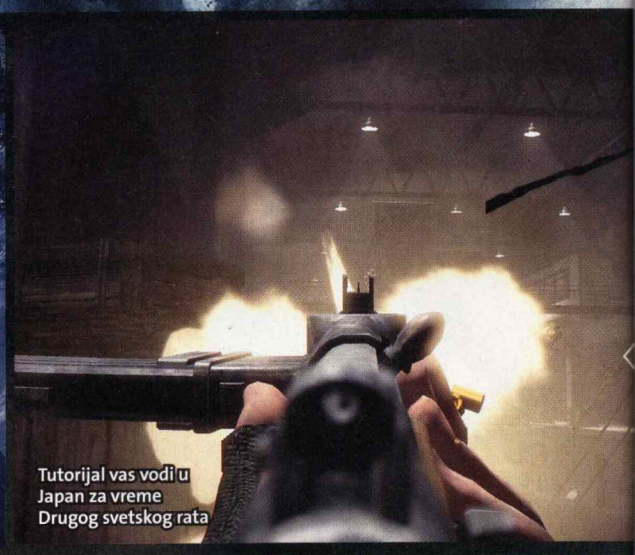
Alex Kidd bio je Segina zvanična maskota sve do pojave Sonica, početkom devedesetih. Motor koji vozi potiče iz njegove najpoznatije i najbolje igre – Alex Kidd in Miracle World

Doctor Eggman

Večiti negativac u Sonic univerzumu, čiji je koeficijent inteligencije čak 300. Dosad se pojavljivao u praktično svakoj igri s plavim ježom.

Amy Rose

Sonicova devojka, koju smo prvi put upoznali 1993. godine u Sonic CD-u. Ogromni čekić kojim savršeno barata omogućava joj da brzo raščisti gužvu na stazi.



BATTLEFIELD BAD COMPANY™ 2

Iako im ovo nije prvo pojavljivanje, odred Bravo Two nikad nije bio zabavni

Bad Company 2 unapređen je na skoro svakom polju u poređenju s prvim delom. Prvo što ćete primetiti prilikom startovanja kampanje jeste predivna grafika, pogotovo što se tiče krajolika u kojima se odvijaju misije. Ipak, s obzirom na atmosferu u igri, nećete imati baš mnogo vremena za razgledanje prirodnih lepota. Druga drastična promena jeste sama single-player kampanja. Za razliku od prvog dela, gde je kampanja delovala kao skup multiplayer mapa s ubačenim botovima, drugi deo je kao uzor uzeo princip kampanje iz serijala Call fo Duty. To znači da sada imate realno linearnu kampanju s pratećom pričom i ubačenim ingame filmovima, koji su stvarno dobro urađeni. Još jedan detalj pozajmljen iz CoD-a jeste to što vam se sada energija automatski obnavlja. Ekipa u vašem timu ostala je ista (Sarge, Haggard i Sweetwater), a to znači da ćete se i dalje često smejati njihovim zabavnim doskočicama i komentarima. Prvi nivo u kampanji jeste neka vrsta tutorijala što vas vraća u 1944. godinu, kada tim američkih komandosa pokušava da izvuče japanskog naučnika koji je odlučio da prebegne. Ono što ovog naučnika čini specifičnim jeste njegovo znanje o tajnom oružju za masovno uništenje, nazvanom Aurora. Akcija spasavanja završila se neuspehom, priča o herojskom pokušaju vojnika lagano je pala u zaborav, dok je tajno oružje postalo mit.

Ipak, u svakoj priči ima malo istine, pa tako "zli" Rusi pokušavaju da se dokopaju davno izgubljenog oružja koje bi im moglo doneti neophodnu prednost u ratu. Vi sa saborcima treba u tome da ih sprečite. Prva prava misija vodi vas u snegom obavijenu Rusiju, gde trebate da se nađete s doušnikom. Sargeu je ovo poslednja misija pre penzionisanja, ali ono što je inicijalno trebalo da bude rutinski zadatak pretvara se u pravi pakao. Doušnik je uhvaćen i pogubljen na vaše oči, a vi treba da izvučete živu glavu.

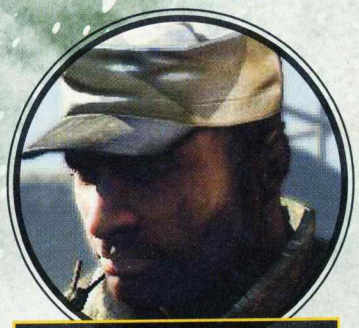
Osim prelepe grafike (džungla u Boliviji je posebna priča, to treba videti), još jedna stvar je vredna pohvale. Razvojni studio DICE uložio je ogromne napore da razvije zvučne efekte u igri. Rezultat su skoro potpuno realistični zvuci, koji toliko doprinose sveukupnoj atmosferi da je to neverovatno. Svako oružje proizvodi poseban zvuk, metak se različito čuje kada udari u meso, beton, metal, drvo – bukvalno ćete čuti snajperski metak koji proleće pored vas, kao i svoje korake u snegu, džungla deluje kao da je živa itd.

Bad Company 2 nije nova igra, već nastavak, pa je logično očekivati da razvojni tim prenese sve pozitivne strane prvog dela. Glavna stvar je svakako okolina, koja je podložna uništenju. Preko 90% pratećih objekata može se uništiti odgovarajućim oružjem. Ovo je odlično rešenje, pogotovo ako imate neprijatelja koji je sakriven u kući i snajperom vas gađa s prozora, tako da ga ne čekate da izviri, već granatom pravite nov "prozor". Zanimljivo, i vaši protivnici koristiće te prednosti, tako da nema smisla da kampujete iza betonskog zida i ski-

Napad helikoptera dok jurite kroz tunel već u startu će vam pokazati šta da očekujete u daljem toku igre... ludnicu!

Velika trojka

Glavni junaci u igri



Sarge

Prihvatio je trenutni zadatak jer je to trebalo da mu bude rutinska misija, poslednja pre odlaska u penziju

Haggard

Tipičan seljak s farme u ulozi eksperta za eksplozive koji više od svega u životu voli baš to – da diže stvari u vazduh

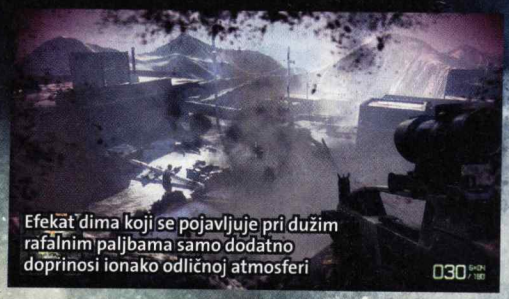
Sweetwater

Prijavio se kako bi iskoristio prednosti za dobijanje stipendije, mada tada nije bio ni svestan da će morati stvarno da se bori

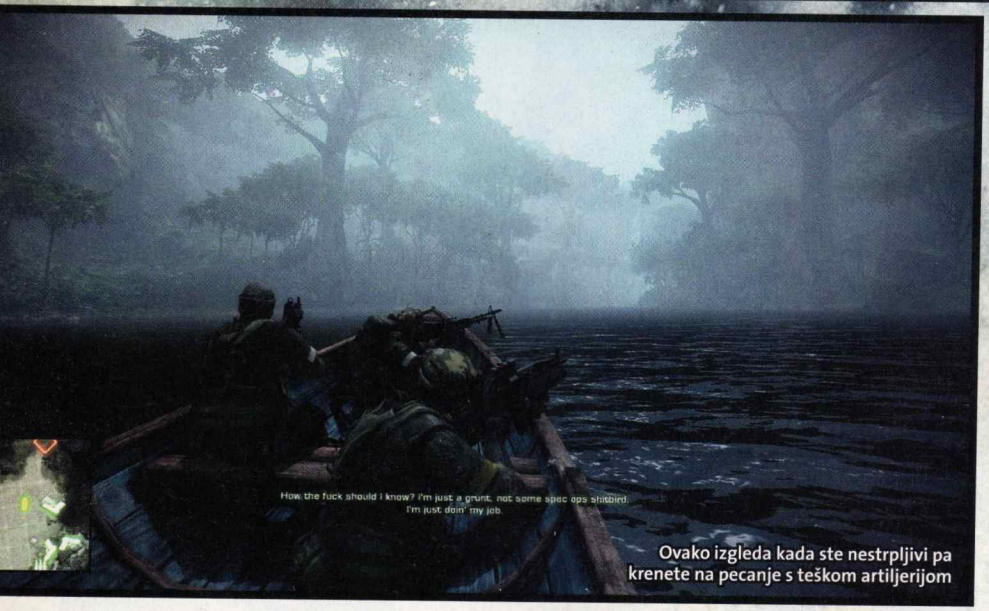
Uvek je bolje prvo osmotriti pa tek onda delovati... da, da, kako da ne

SCREENFUN AWARD

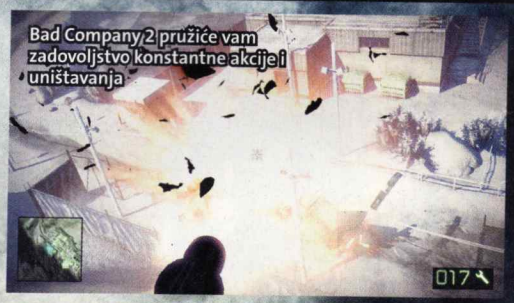
Džungla u Boliviji deluje prilično realistično, pogotovo u kombinaciji s odličnim zvučnim efektima


Efekat dima koji se pojavljuje pri dužim rafalnim paljbama samo dodatno doprinosi ionako odličnoj atmosferi

Uvek je bolje razneti kuću za svaki slučaj nego glumiti heroja i prvo je ispitati



Ovako izgleda kada ste nestrpljivi pa krenete na pecanje s teškom artiljerijom


Bad Company 2 pružiće vam zadovoljstvo konstantne akcije i uništavanja

Naravno kako bi igra ostala dosledna serijalu, tu su i nezaobilazna borbena vozila

date ih jednog po jednog. Vaši saborci takođe nemaju loš AI, mada nisu baš najefikasniji, ali prednost je to što nikad neće poginuti, pa vam je to briga manje.

Budući da je reč o igri iz serijala Battlefield, potpuno je normalno što ćete imati mogućnost da vozite razna borbena vozila. Ovaj segment je takođe veoma dobro urađen, a osećaj koji doživljate dok stojite za teškim mitraljezom u džipu i usput kosite protivnike, drveće i sve živo i neživo – zaista je dobar. Kampanja se sastoji od 13 misija i vodi vas po celom svetu – od zamrznutih predela, preko džungli, pa do pustinje. Iako je single-player kampanja prilično zanimljiva, glavni adut svih Battlefield igara jeste multiplayer. CoD4: Modern Warfare postavio je nove standarde, ali Bad Company 2 ide korak dalje. Klase, napredovanje po nivoima, otključavanje novog naoružanja i specijalnih veština, velike mape, vozila, 32 igrača (u PC verziji, dok je na konzolama ovo ograničenje smanjeno na 24) i nekoliko različitih režima – sasvim su dovoljni za dugotrajnu zabavu. U multiplayeru postoje četiri klase (Assault, Recon, Engineer i Medic). Svaka od njih ima svoje prednosti i namenu, tako Engineer može popravljati vozila, Medic oživljava pale saborce, a Recon se šunja i pruža snajpersku podršku. Što se tiče multiplayer modova, tu su klasični Conquest, zatim Rush (tim koji napada mora uništiti određeni broj ciljeva dok se probija duboko u teritoriju tima što se brani), Squad Deathmatch (igrači su podeljeni u timove od po četiri čoveka, pobednik je tim s najviše ubistava), Squad Rush (brža verzija Rusha, s tim što ovde učestvuju samo dva tima od po četiri igrača, koji se bore za dva ciljna objekta).

Jedna od novina dodatih multiplayeru jeste mogućnost da zaradite bodove čak i ako niste dobar strelac i ne ide vam ubijanje protivničkih igrača. Sada bodove možete osvojiti i za asistencije, poput otkrivanja neprijatelja, markiranja protivničkih vozila, oživljavanja saboraca, osvajanja ciljeva itd. Ova novina je dobrodošla jer igrači i na taj način doprinose pobedi tima, samo što dosad nisu bili nagrađivani za to.

Igra Battlefield: Bad Company 2 zaslužuje svaku pohvalu zbog prelepe grafike, neverovatnih zvučnih efekata i odlične atmosfere, ali i zbog svih novina, koje su uglavnom uvedene u single-player kampanju, ali nisu zaobišle ni multiplayer, fantastičan i pre toga. Realno, u koliko će vam se igara desiti da projektil lansiran na helikopter prođe kroz otvorena vrata i pogodi kuću u pozadini, da snajperom pogodite vozača džipa koji će se potom prevrnuti i pokositi iznenađenog protivnika i slično? E, zato je Bad Company 2 igra vredna vaše pažnje, bilo da ste fan serijala Battlefield ili samo igrač koji povremeno odigra neku pucačinu iz prvog lica. Svaka čast, DICE!

Battlefield: Bad Company 2

ŽANR: FPS
IZDAVAČ: EA Games
BROJ IGRAČA: 1–32
TERMIN: 2. mart
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
PODRŽAVA: C2D 2.0 GHz, 2 GB RAM, 7800GT / X1900 sa 256 MB

\+ Fantastična grafika i zvučni efekti, odlična atmosfera, zabavan multiplayer, okolina podložna totalnom uništenju
\- Sitniji bagovi, ponekad nelogičan AI vaših saboraca

GRAFIKA: Bilo da ste u snegom zavejanoj Rusiji ili u džunglama Bolivije – grafika krajolika je bez premca 5

GAMEPLAY: Proverena formula upotpunjena gomilom dobrih inovacija čini ovu igru veoma zabavnom 5

ZAKLJUČAK: *Bad Company 2 ide rame uz rame s neprikosnovenim CoD: Modern Warfareom 2 – i po tehnikalijama i po samom gejmpleju* 5

Tekst: Vladislav Herbut

Miševi kolo vode

Čega sve ima u glavi Tima Bartona?

ALICE IN WONDERLAND

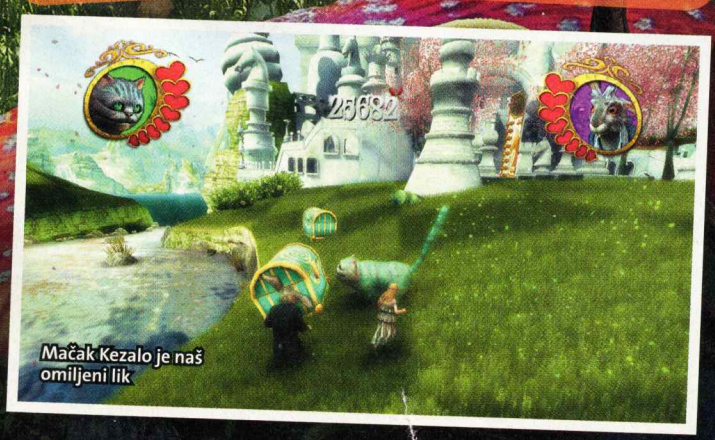
Konačno igra zasnovana na filmu koja zaista vredi!

Život nekad nije pravedan. Dok, s jedne strane, igračke kompanije ulažu ogroman novac u promociju očajnih ostvarenja baziranih na filmovima, Alice in Wonderland pojavila se gotovo nečujno, i to samo u verzijama za PC, Wii i NDS, što je pojačalo utisak da ni Disney kao izdavač ne veruje u njen kvalitet. Ko god da je zaslužan za ovako slab marketing, napravio je veliku grešku – ovo je ostvarenje kojeg razvojni tim nema razloga da se stidi, naprotiv. Budući da je reč o licenciranom proizvodu, Alice in Wonderland delom prati istoimeni film i njegovu radnju. Alisa se još jednom vraća u zemlju čuda kako bi pomogla prijateljima da zbace s trona zlu Crvenu kraljicu. Međutim, u igri nećete voditi plavokosu devojku, već ćete joj samo pomagati da završi avanturu živa i zdrava.

Podatak da ćete u igri voditi Belog zeca, Ludog šeširdžiju, Puhala, Mačka kezala i Martovskog zeca – obećava da gameplay nudi dovoljno dubine i da ne postaje naporan posle kratkog vremena. Na svu sreću, ta pretpostavka je istinita, jer se likovi zaista međusobno razlikuju, i to najviše po specijalnim moćima, kojima se uglavnom koriste za rešavanje interesantno osmišljenih, ali i laganih zagonetaka. Beli zec, na primer, može zaustaviti vreme, Kezalo čini predmete vidljivim/nevidljivim, Martovski zec pomera stvari bez kontakta s njima, dok se Šeširdžija koristi forsiranom perspektivom da kompletira objekat koji vam je neophodan. Sve likove možete menjati u svakom trenutku, u zavisnosti od toga ko vam treba. Najlepše od svega jeste što se u avanturu možete upustiti u kooperativnom modu, što je, naravno, i naša preporuka, ali samo pod uslovom da imate barem jedan Xbox 360 džojped. Igranje preko tastature vrlo je naporno, naročito zato što miš nije podržan. Izvođenje je prilično jednostavno, uglavnom se svodi na rešavanje prostih zagonetaka i skupljanje nemogućih ideja, koje se koriste kao moneta za kupovinu poboljšanja. Nekoliko glavnih protivnika nije teško, ali su sukobi s njima interesantni, za razliku od borbi s Kraljičinim kartama, koje s vremenom počinju da zamaraju. Ipak, za solidnih šest do sedam sati, koliko će vam trebati da pređete ovo ostvarenje, najviše će vam smetati nedostatak izazova – posle svakog izgubljenog života trenutno se vraćate u akciju, a zagonetke su, kako smo rekli, vrlo lagane. Kamera često ume da se postavi kako ne treba, pa vam onemogućava da uradite ono što ste želeli, a nekoliko puta nam se zaglavila na minut-dva.

Bez obzira na to što se Wii i PC verzija koriste praktično istim grafičkim engineom, mislimo da niko neće biti razočaran. Mada to nameće tehnička ograničenja, igra ima svoj šarm – nivoi izgledaju veoma dobro, neki čak spektakularno, recimo, dvorac Bele kraljice. Animacije takođe zaslužuju samo hvalospeve, naročito ako imate računar koji omogućava stabilnih 60 frejmova u sekundi. Zvučnu podlogu čine atmosferične kompozicije Richarda Jacquesa, poznatog po angažovanju na brojnim Seginim igrama, ali i Mass Effectu, dok su, na opšte iznenađenje, glavni glumci iz filma pozajmili glasove, uključujući i maestralnog Johnnyja Deppa. Alisa se jedina ne uklapa u tu priču, jer konstantno deluje vrlo nezainteresovano.

Alice in Wonderland zaista je dobra igra, koja može podjednako zabaviti i mlađe i starije, što se ne dešava baš često.


Mačak Kezalo je naš omiljeni lik

Alice in Wonderland

ŽANR:	platformska avantura
IZDAVAČ:	Disney Interactive Studios
BROJ IGRAČA:	1–2
TERMIN:	2. mart 2010.
PLATFORME:	PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
PODRŽAVA:	P4 2 Ghz, GF5900 / 9500, 512 MB RAM
+	Sjajno dizajnirani nivoi, podrška za dva igrača, nekoliko veoma interesantnih ideja
–	Kamera često pravi probleme ako ne igrate sami, igra je mogla biti teža

GRAFIKA: Wii i PC dele isti engine, ali igra izgleda veoma dobro za obe standardne platforme. Animacija je sjajna, a neki nivoi spektakularni — 4

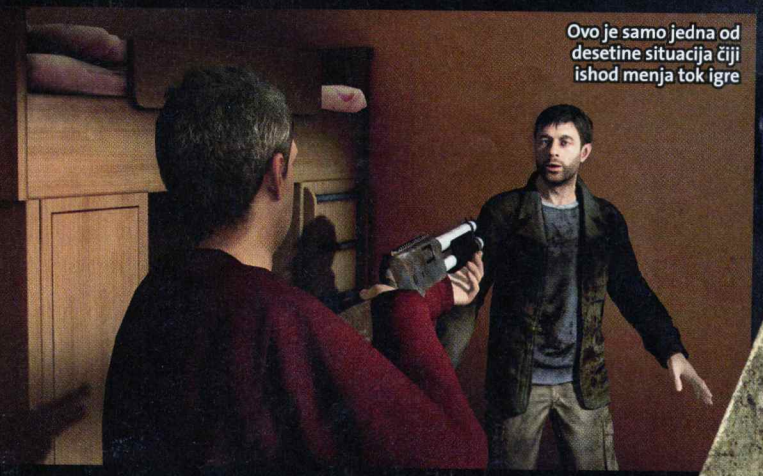
GAMEPLAY: Mogućnost vođenja više likova čini izvođenje zanimljivim. Borbe postaju monotone pred kraj igre, a i kamera ume da zasmeta — 4–

ZAKLJUČAK: *Jedno od najprijatnijih iznenađenja ove godine. Alisa ima određenih problema, ali ljubitelji žanra i tematike ne bi trebalo da je propuste* — **4**

Tekst: Vladimir Dolapčev

HEAVY RAIN

Ukoliko tražite nešto sveže i drugačije – na pravom ste mestu



Ovo je samo jedna od desetine situacija čiji ishod menja tok igre

Zahvaljujući pojavi kompakt-diskova, početkom devedesetih godina razvio se nov žanr igara poznat kao interaktivni film. Nažalost, većina ih je rađena na potpuno pogrešan način – osim očajnog kvaliteta video materijala, ova ostvarenja su uglavnom imala vrlo naivnu glumu i produkciju, a po pravilu su se mogla završiti i za manje od sat vremena. Sve ovo pominjemo jer je Heavy Rain nemoguće klasifikovati drugačije osim kao pripadnika ovog, davno zaboravljenog žanra, kojem je Quantic Dream (odranije poznat po neobičnim naslovima – Omikron: The Nomad Soul ili Fahrenheit) udahnuo nov život i, slobodno se može reći, dao svrhu.

Priča svakako predstavlja glavni element jedne ovakve igre, od koje zavisi i njen kvalitet, ali je o njoj gotovo nemoguće govoriti a ne otkriti neki detalj koji će vam pokvariti doživljaj. Ako ga posmatramo kao film, Heavy Rain pripada trilerima i govori o serijskom ubici, poznatom kao Origami Killer, koji kidnapuje dečake i ostavlja ih da se udave pod naletima jesenjih kiša. Oni koji će pokušati da ga zaustave jesu Ethan Mars, otac najnovije žrtve, zatim novinarka Madison Paige, FBI profajler Norman Jayden i privatni detektiv Scott Shelby. Događaje ćete, dakle, posmatrati iz perspektive ovih likova lika, čiji će se putevi neumitno ukrstiti.

Što se tiče samog izvođenja, ono je zaista izuzetno jednostavno. Istraživački elementi ne podrazumevaju ništa više od šetkanja po prostoriji i interakcije s predmetima i ljudima na koje vas igra upućuje, tako da šanse da pogrešite ili se zaglavite praktično ne postoje. U retkim trenucima kada ne budete znali šta da radite – dovoljno je da proverite o čemu razmišlja osoba koju vodite da biste dobili naznaku šta se od vas očekuje. Razgovor već sadrži određene elemente nelinearnosti, jer vaše reakcije često mogu uticati na dalji tok radnje. Na primer, u jednoj od scena s početka igre, možete ubediti pljačkaša da odustane od svoje namere, a ukoliko ne uspete, bićete prinuđeni da se obračunate s njim.

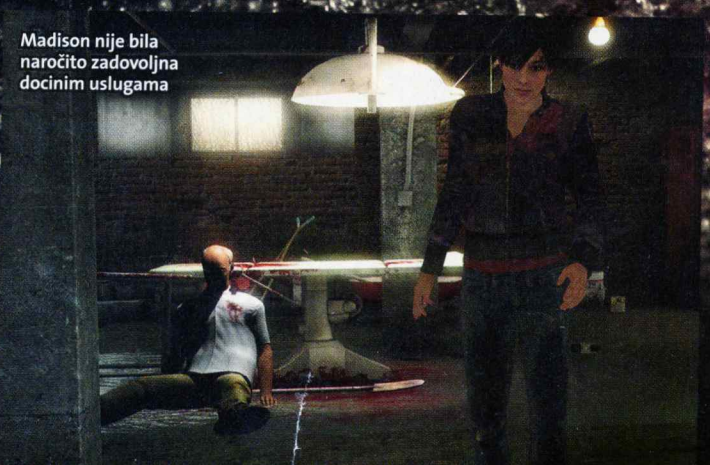
S druge strane, akcione sekvence od vas zahtevaju da pritisnete određeni taster u pravom trenutku, što nije ništa drugo do klasični Quick Time Event (QTE), koji poznajemo iz novijih akcionih igara, poput God of War ili Heavenly Sworda. Igrači s pristojnim refleksima neće imati mnogo problema, jer je dozvoljeno da napravite nekoliko gre-

ORIGAMI

Veština savijanja papira i pravljenja figura od njega, što je važan deo Heavy Raina, nastala je još u drevnom Japanu, gde se danas tretira kao nacionalna umetnost. "Vaši" je naziv za poseban papir koji se proizvodi upravo u ovu svrhu, a zanimljivo je da postoji i grana origamija gde se za pravljenje modela upotrebljava pravi novac, i to najčešće – američki dolar!

SCREENFUN AWARD

Svaka lokacija kreirana je s neverovatnom pažnjom



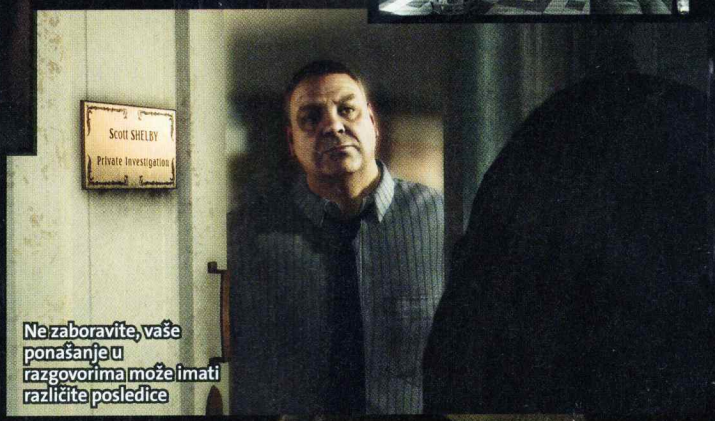
Madison nije bila naročito zadovoljna docinim uslugama

Pažnja posvećena svakom detalju na licu – zapanjujuća je

Ethan će učiniti sve da pronađe sina

U dramatičnim situacijama, ekran se obično podeli na više celina

Agent Jayden je jedini glas razuma u policijskoj istrazi o slučaju



Ne zaboravite, vaše ponašanje u razgovorima može imati različite posledice

Hronična neispavanost uključiće Madison u slučaj Origami Killer

šaka a da se opet sve završi dobro po vas, makar na standardnom nivou težine. Iako se motion sensor PS3 kontrolera koristi i za vreme akcije, njegova najimpresivnija upotreba vezuje se za Normana Jaydena, koji poseduje specijalne naočare sa ARI sistemom, što mu omogućava da se prebaci u virtuelnu kancelariju i obrađuje prikupljene dokaze, nalik na Toma Cruisea u filmu Minority Report.

Iz svega što smo dosad rekli, mogli ste zaključiti da je Heavy Rain izuzetno jednostavna igra, koja nudi vrlo malo slobode igraču a ne predstavlja bogzna kakav intelektualni izazov. Međutim, kako smo istakli na početku, ono što određuje kvalitet ovog naslova jeste sama priča, a ona je zaista dobra. Sebe smo nekoliko puta uhvatili da prekidamo partiju mnogo kasnije nego što smo to planirali, jer smo zaista želeli da znamo šta se dalje dešava. Takođe, budući da se radnja često razvija u zavisnosti od vaših akcija, Heavy Rain vredi preći nekoliko puta. Po rečima samih autora, postoji više od dvadeset mogućih konačnih ishoda igre, a i glavni junaci nisu nedodirljivi – mogu poginuti, što, naravno, dodatno utiče na dalja dešavanja.

Odličan scenario dolazi do izražaja i zahvaljujući vrlo uverljivim ličnostima glavnih junaka, i uopšte glasovnoj glumi svih likova s kojima ćete dolaziti u kontakt, a i "filmska" muzička podloga igra tu veliku ulogu. Naravno, ono što je od starta privuklo pažnju igračke publike jesu nesvakidašnji grafički kvaliteti ovog ostvarenja, naročito kada je reč o ljudskim likovima. Detaljnost, realističnost i kvalitet animacije njihovih lica – apsolutno su bez premca u istoriji video igara, čak i u poređenju s Unchartedom 2, koji smo hvalili zbog iste stvari. Prikaz svih emocija i pokreta zaista je nešto neviđeno do sada, pa je potpuno jasno zašto je razvojnom timu trebalo ovoliko vremena i truda da dođe do tog cilja. Sam engine najimpresivnije deluje u masovnim scenama, kada se na ekranu nalaze desetine, pa i stotine detaljno urađenih likova. Čak ni tada nismo primetili bilo kakve probleme s brzinom animacije, mada se nekoliko puta desilo da ljudi prođu jedni kroz druge. Sve lokacije deluju vrlo lepo i odlikuje ih mnoštvo detalja, što pomaže stvaranju utiska da je svaka od njih stvarana s posebnom pažnjom. Jedina sitna zamerka odnosi se na povremeni tearing ("cepanje" ekrana).

Na kraju, je li Heavy Rain ispunio očekivanja? Po našem mišljenju, odgovor je apsolutno pozitivan. Ovo je ostvarenje koje će vas brzo uvući u svoj svet i naterati da zaista razmišljate o njemu, prateći radnju s pažnjom i formirajući priču sopstvenim akcijama. Ako ovaj naslov uspeva da vas sjajno zabavi desetak sati, koliko je potrebno da ga završite prvi put, cela priča o manjku slobode kretanja i bilo kakvim drugim ograničenjima, jednostavno, pada u vodu, na šta su s pravom računali u Quantic Dreamsu. Zato i vi treba da probate njihovo najnovije delo – videćete da je drugačije od svega što ste iskusili.

U situacijama koje određuju hoće li glavni junak preživeti – imate strogo ograničeno vreme da se spasete

Heavy Rain

ŽANR: interaktivni film

IZDAVAČ: SCEE

BROJ IGRAČA: 1 TERMIN: 26. februar 2010.

PLATFORME: PC PS3 X360 Wii PSP NDS PSN

PODRŽAVA: 720p, motion sensor

+ Odlična priča i gluma, fenomenalne tehničke karakteristike, nelinearnost

– Manji problemi s kontrolama, scenario ima određenih nedostataka

GRAFIKA: Izgled i animacija lica nemaju konkurenciju, ali je i ostatak grafičke podloge na vrhunskom nivou i mnogo doprinosi dočaravanju mračne atmosfere — 5

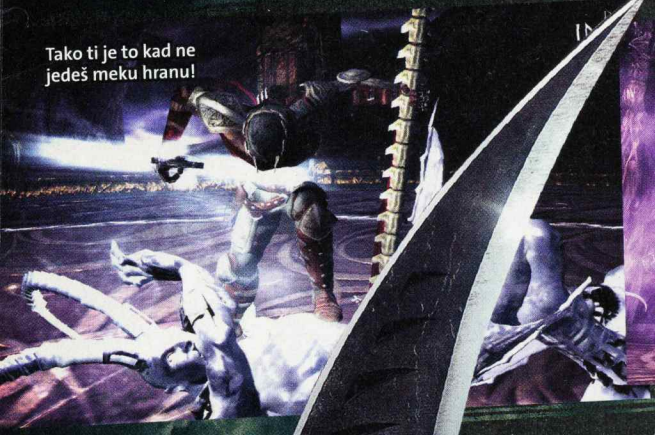
GAMEPLAY: Izvođenje je veoma jednostavno, ali pristaje ovom ostvarenju. Igra nekada ne registruje pokrete preko desne analogne palice, na svu sreću, van akcionih sekvenci — 5-

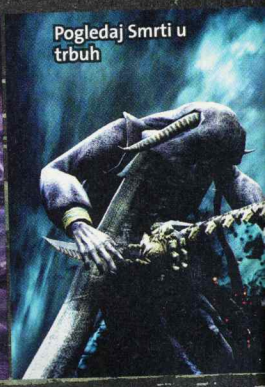
ZAKLJUČAK: *Heavy Rain privući će vas odličnom grafikom, a zadržati pričom. Ovakvo nešto nećete pronaći ni na jednom drugom sistemu* — 5

Tekst: Vladimir Dolapčev

Duhovni prethodnik

Prethodni projekat Quantic Dreama zvao se Fahrenheit i umnogome je bio inspiracija za Heavy Rain. Objavljeno na jesen 2005. za prethodnu generaciju konzola i PC, i ovo ostvarenje odlikovalo se oslanjanjem na snažan scenario i neobičnim izvođenjem.





DANTE'S INFERNO

Još jedan klon God of Wara, koji je dobro počeo ali se loše završio

Koliko ima igara koje inspiraciju crpe iz epskih poema rane evropske renesanse? Verovatno samo jedna, nažalost, ne i vredna. Dante's Inferno, baziran na "Božanstvenoj komediji" Dantea Aligijerija, jeste igra koja kombinuje borbeni stil God of Wara s elementima poeme o čovekovom suočavanju s paklenim silama iz hrišćanske mitologije. Originalnu poemu nismo čitali, ali sudeći po informacijama dostupnim na Wikipediji, Dante's Inferno, osim okruženja i nekih elemenata zapleta, nema neke posebne veze s literaturom koja je njegovim autorima poslužila kao inspiracija. Ovo je igra u kojoj ćete proliti hektolitre demonske krvi, što je u totalnoj suprotnosti s Danteom iz knjige, koji je u pakao sišao iz turističkih pobuda. Igrački Dante Aligijeri jeste vitez templarskog reda kojem su pre odlaska u krstaški pohod u Svetu zemlju lokalni biskupi obećali oprost greha, bez obzira na dela i nedela koja će počiniti tokom osvajanja Jerusalima. Na njegovu žalost, to se ispostavilo prilično netačnim, jer sama Smrt dolazi po Dantea da ga odvuče u had zbog zala koje je naneo lokalnom stanovništu. Baaad Smrt. Pošto se Danteu ideja o nezasluženom odlasku (po njegovom mišljenju) u pakao ne dopada, on u duelu pobeđuje Smrt i otima joj kosú, seda na konja i odlazi u rodnu Italiju, gde će ga sačekati sledeće neugodno iznenađenje. Njegova verenica Beatrisa, s ocem i poslugom, na imanju biva likvidirana od zakrabuljenog ubice i odvučena u pakao kandžama samog sotone. Obuzet agonijom zbog gubitka voljene osobe, pokajanjem i težnjom da joj izvuče dušu iz crnih dubina, Dante započinje odiseju koja će ga dovesti do samog dna pakla. Dante's Inferno, tehnički gledano, predstavlja prilično besraman klon God of Wara. Bliska borba hladnim oružjem, surovi kombo potezi, spektakularne borbene piruete i

boss fajtovi s kreaturama veličine prosečne planine, smešteni u mitološko okruženje prepuno apokaliptične simbolike, nameću neumitno poređenje s ovom igračkom legendom s PlayStationa 2. U prvih nekoliko nivoa igre, to jest krugova pakla nalik na Limbo, Požudu, Halapljivost i Pohlepu, pomislićete da su autori igre uspeli da dostignu kvalitet Kratosovih pustolovina. Vizuelna lepota, dizajn protivnika i maštovitost geometrije nivoa ove prve polovine igre, nažalost, naglo se pogoršavaju u drugoj polovini avanture. Spektakularne prizore zamenjuju ružne braon sobe, protivnici počinju da se ponavljaju, da bi cela stvar totalno potonula blizu samog kraja, kada vam umesto "normalnih" nivoa autori igre dodele niz istovetnih okršaja u nekakvim lebdećim arenama. Odličan početak, lošija sredina i kriminalan kraj: životna priča Dante's Inferno pomalo je tužna, baš kao i sudbina našeg junaka i njegove nesuđene neveste.

Elemenat koji pomalo razbija monotoniju jeste sistem nadogradnje Danteovih borbenih osobina: kupovina novih komboa i spellova, za koju koristite duše palih protivnika, ima jedan interesantan momenat. Protivnika kome ste standardnim udarcima smanjili health možete "apsolvirati od greha", a i kazniti ga u stilu inkvizicije, što podrazumeva dve vrste valute i dve grane borbenih sposobnosti – svetu i nesvetu.

Ti si moja svetla tačka!

Nesveta je mahom bazirana na poboljšavanju melee komboa i borbenih disciplina s kosom, dok ona sveta služi prvenstveno za poboljšavanje sekundarnog daljinskog napada, krstova svetla kojima s distance možete polivati protivnike. No, bez obzira na stil borbe koji preferirate, Dante's Inferno pati od ozbiljnog problema, koji kači obe borbene grane. Loš sistem ciljanja, to jest nemogućnost preciznog odabira protivnika (iz mase) kojeg želite da mlatite u određenom trenutku, borbu u igri na momente čini haotičnom i nadasve frustrirajućom. Ukoliko ste vlasnik PlayStationa 3, nema nikakve realne potrebe da nabavljate ovu igru: dok ovo budete čitali, God of War 3 biće u prodavnicama. Zašto igrati lošu kopiju, kad možete uživati u (najverovatnije) mnogo boljem originalu? Ako pak imate Xbox 360, savetujemo vam da umesto toga nabavite Darksiders, igru koja je podjednako surova kao Dante, ali neuporedivo osmišljenija, teža i izazovnija.

Rekao sam: prvo supa pa onda piletina!

Dante's Inferno

ŽANR:	akciona igra
IZDAVAČ:	Visceral Games/EA
BROJ IGRAČA:	1
IZAŠLO:	9. februar 2010.
PLATFORME:	PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
PODRŽAVA:	16 : 9, 480p, 720p, 1080p, Dolby Digital 5.1

\+ Borba u stilu God of Wara; prvih nekoliko nivoa zaista su super

\- Druga polovina igre mnogo je lošija od prve; autotargeting je krajnje nefunkcionalan

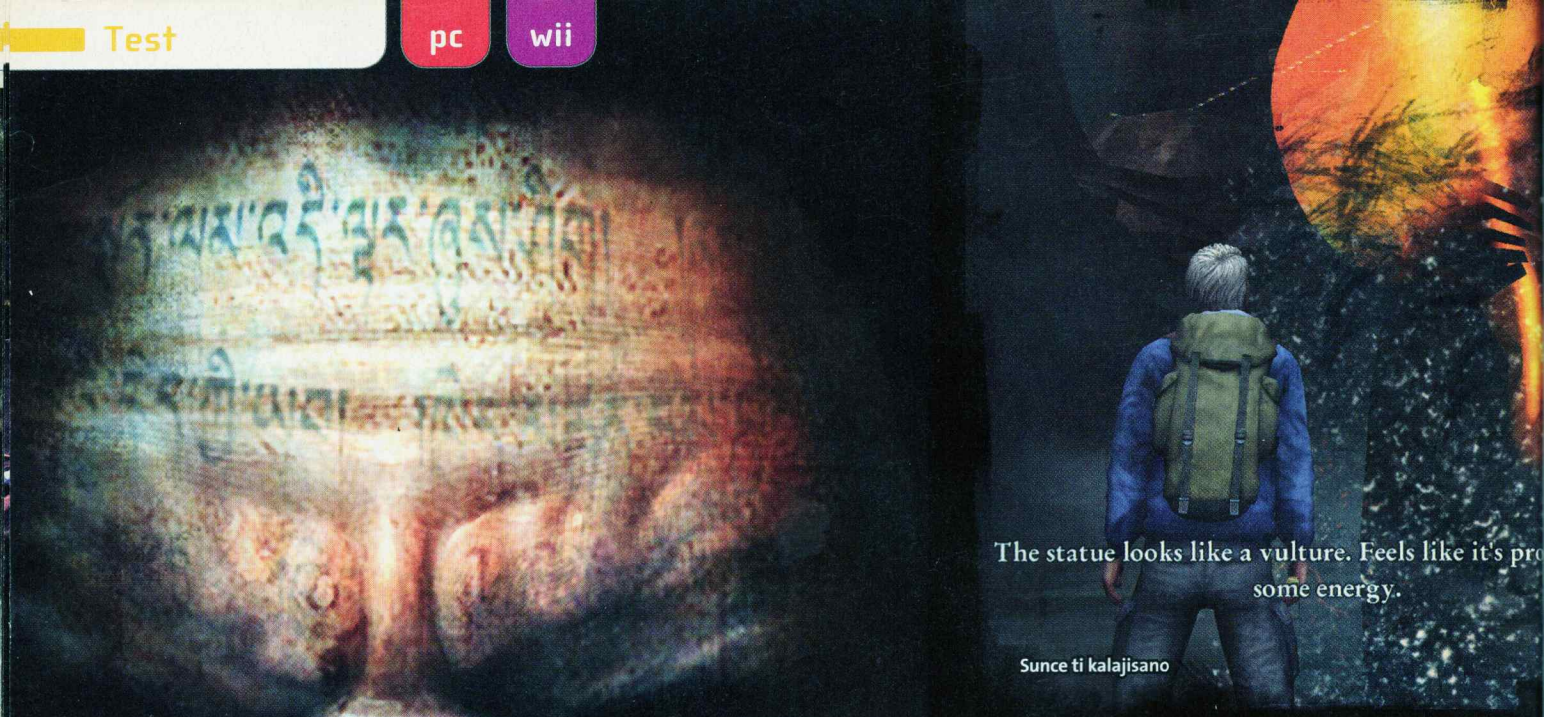
GRAFIKA: Pakao je grafički dočaran na veoma atraktivan način, bar što se tiče prvih nekoliko "krugova", a kasnije prikaz postaje sve prosečniji — 5-

GAMEPLAY: Kopija borbenog sistema kojim se koristio God of War nije preterano uspešna zbog autotargeting sistema, koji je ponekad apsurdno glup — 3

ZAKLJUČAK: *Odličan početak, lošija sredina i kriminalan kraj: životna priča Dante's Inferno pomalo je tužna* — 4

Tekst: Stojan Karamatijević

pc wii

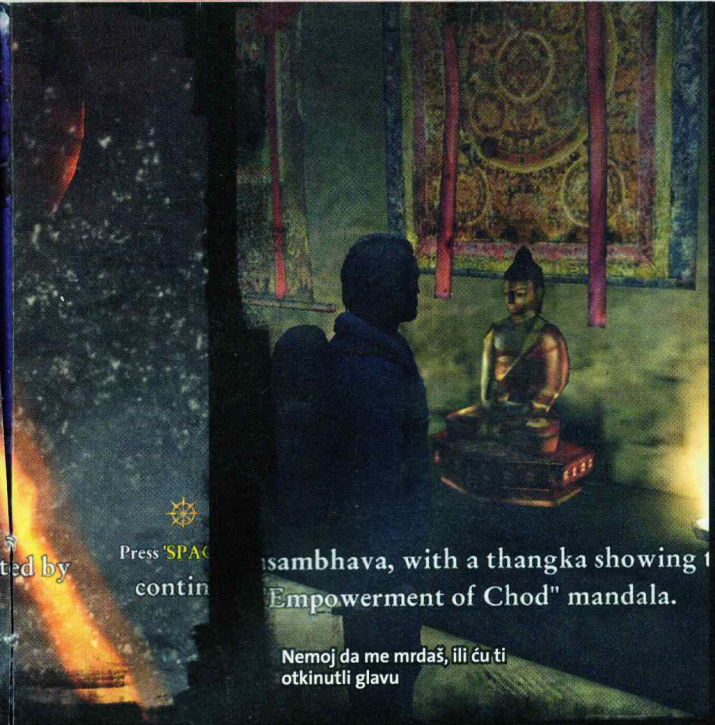


CURSE

Cursed Mountain je survival horror, koji po ideji i izvođenju najviše podseća na drugi nastavak Silent Hilla. Nakon prošlogodišnje premijere na konzoli Wii, igra se napokon pojavila i u verziji za PC. Retro pristup kretanju, borbi, istraživanju i rešavanju problema, koji se nije mnogo izmenio od ranih nastavaka igara Silent Hill, i dalje funkcioniše na zadovoljavajuć način. Jedini realni problem s igrom, za većinu PC igrača naviklih na šljašteću grafiku, biće vizuelni segment igre, koji je potpuno veran originalu s konzole Wii.

Erik Simons, alpinista veteran, dolazi u podnožje tibetanske planine Čomolonzo , tragajući za bratom kome se izgubio svaki trag. Njegov mlađi burazer Frenk, lakomisleni skorojević opsednut idejom takmičenja sa starijim bratom, nestao je tokom ekspedicije koja je za cilj imala nalaženje svetog budističkog artefakta koji je, po legendi, u stanju da podari svom vlasniku besmrtnost. Ovaj komad Himalaja, gotovo potpuno odsečen od spoljnog sveta, jeste mesto na kome se prepliću realno i natprirodno, i kojim dominira planina što je lokalno stanovništvo smatra najvećom svetinjom. Frenk i ekipa, želeći da se pošto-poto domognu željenog artefakta, nisu ispoštovali "ritualnu proceduru" za umilostivljavanje budističkog božanstva koje čuva planinu. Rezultat je, naravno, kastastrofalan: duhovi davno preminulih lokalaca, zarobljeni u dimenziji između života i smrti, bude se i počinju da seju teror. Stanovništvo beži, a Erik, nemajući ni okvirnu ideju s čime ima posla, kreće da se penje ka vrhu planine.

Osećaj teskobe, izolacije i svepristutne opasnosti – odličan je, i upravo po tom elementu igra najviše podseća na Silent Hill 2. Između našeg junaka i vrha planine stoje napuštena sela, ukleti budistički manastiri, opasni prevoji i pećine prepune utvara. Borba s poludelim duhovima na početku, kada vas povremeno spopadaju jedan ili dvojica, nije naročito teška, ali se situacija posle nekog vremena drastično komplikuje. Utvare možete eliminisati na dva osnovna načina: koristeći se oružjem za blisku borbu i ispaljujući spiritualne energije iz trećeg oka (daljinski). Treće oko, o čijim vas potencijalima informiše prijateljski duh budističkog monaha, jeste sredstvo za borbu i oruđe za istraživanje i rešavanje zagonetaka, najčešće onih koje se tiču otvaranja prolaza za napredovanje kroz igru. Pritiskajući desno dugme miša, prelazite u njegov vizuelni mod, gde ste u stanju da vidite stvari nevidljive prostom oku, nalik na magijske pečate i slične nadnaravne elemente. U modu trećeg oka često ćete imati priliku za bacanje čini (eliminacija



Nemoj da me mrdaš, ili ću ti otkinutli glavu

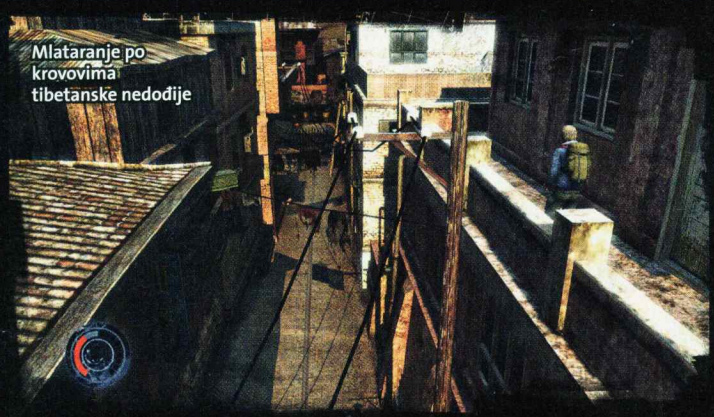
Razvaljivanje duha u toku

MOUNTAIN

Silent Hill na Tibetu... Zvuči li vam to primamljivo?

duha koga ste oslabili, raščinjavanje magijskog pečata na vratima...), što je urađeno u formi mini-igre u kojoj povezujete tačkice na "spiritualnoj" mapi. Ovaj elemenat igre, koji na Wiiju funkcioniše organski, mahanjem Wiimotea, na PC-ju je izveden prilično nespretno. Zamrzavanje vremena i upotreba miša čupaju ovaj integralni gameplay elemenat iz osnovnog toka igre, čineći ga veštačkom i prilično nepotrebnom dopunom borbe i istraživanja.

Sistem portovanja igara "jedan na jedan" s konzola na PC (i obrnuto) daje odlične rezultate kada imamo posla sa Xboxom 360 i PlayStationom 3, dok su u slučaju Nintendo Wiija stvari najčešće problematične. Cursed Mountain, osim po mogućnosti da ga pokrenete u višim rezolucijama, po svim ostalim atributima izgleda identično kao i na Wiiju. Zastarela grafika par ekselans, s bledim teksturama niske rezolucije i odsustvom detalja – podseća na nešto što je bilo aktuelno pre šest-sedam godina. No, ako joj oprostite grafiku s početka XXI veka, Cursed Mountain nagradiće vas zaista dobrim hororom u formi koja je davno otišla u zasluženu penziju.



Mlataranje po krovovima tibetanske nedođije

Otkad koristim novi šampon sa škrabuljicama, kosa mi deluje plavlje

Treće oko vidi ono što prva dva ne mogu

Cursed Mountain

ŽANR:	survival horror
IZDAVAČ:	Deep Silver/Koch Media
BROJ IGRAČA:	1
TERMIN:	5. februar 2010.
PLATFORME:	PC, PS3, 360, WII, PS3, NDS, PSP
PODRŽAVA:	CPU 2.2 GHz, 512 MB RAM, nVidia 6600

\+ Odlična horor atmosfera, koja inspiraciju crpi iz budističke mitologije

\- Zastarela grafika i previše inertne kontrole

GRAFIKA: Vlasnici konzole Wii navikli su na ovakvu grafiku, ali PC igrači žele nešto više od standarda koji je važio u vreme njihovih pradedova — 3-

GAMEPLAY: Istraživanje, borba, malo magije i mnogo horor atmosfere u formi koja se vrlo malo izmenila od prvog Resident Evila — 4+

ZAKLJUČAK: *Ako joj oprostite grafičku opremu s početka XXI veka, Cursed Mountain nagradiće vas dobrim hororom, dostojnim najboljih nastavaka Silent Hilla* — 4

Tekst: Stojan Karamatijević

TATSUNOKO vs. CAPCOM™ ULTIMATE ALL-STARS

Bez sumnje, jedna od najboljih borilačkih igara ove godine

Tatsunoko borci koji su nam nepoznati unose duh svežine, dok ćete s Capcomove strane pronaći protagoniste iz Street Fighter, Mega Mana, pa čak i Lost Planeta ili Dead Rising

Sama činjenica što se Tatsunoko vs Capcom uopšte pojavio van matičnog Japana predstavlja pravo čudo. Naime, zato što su prava na Tatsunoko likove prodata raznim kompanijama, posao njihovog licenciranja u ostatku sveta bio je užasno komplikovan, tako da niko nije verovao da ga je uopšte moguće izvesti do kraja. Međutim, zahvaljujući izuzetnim naporima Capcoma i velikoj podršci samih igrača, posao je urađen do kraja. A je li sve bilo vredno tolikog truda? Odgovor je potpuno pozitivan.

Nalik na druge Capcom vs. igre, i ovo ostvarenje odlikuje prijateljski nastrojen kontrolni sistem, koji omogućava jednostavno izvođenje čak i najrazornijih udaraca, a i u pravljenje efektnih kombo serija treba uložiti mnogo manje truda nego npr. u Street Fighteru IV. Ovo je odlično za partije u društvu, jer nema potrebe da satima i danima učite prednosti i mane jednog borca, već od starta sa svima njima možete biti prilično ubojiti. Takođe, kontrolni sistem je dodatno pojednostavljen tako što vam za udarce trebaju samo tri tastera, umesto uobičajenih šest, što znači da ne određujete direktno hoće li se napadati nogom ili rukom.

Kao i u drugim versus ostvarenjima, i ovde pre početka meča birate dva borca, koja možete menjati tokom runde, dajući im priliku za predah, to jest obnavljanje dela izgubljene energije.Takođe, moguće je kombinovati Hyper napade oba člana tima, ili pak poništiti izvođenje jednog superudarca kako bi se započeo drugi. Takođe, Baroque Cancel omogućava da prekinete trenutnu kombo seriju i nadovežete je na novu, te predstavlja najefikasniji način da slistite život protivniku, žrtvujući pri tom deo sopstvene obnovljive energije.

Osim standardnih arcade, survival, versus i time attack modova, Capcom je ubacio i onlajn podršku, koja vam omogućava da se okušate u rangiranim i nerangiranim mečevima, i to bez friend kodova, koji su vam neophodni jedino ako želite da ukrstite pesnice s nekim od prijatelja koji takođe ima Wii. Multiplayer generalno lepo funkcioniše, s tim što količina laga zavisi od kvaliteta same internet konekcije, ali i udaljenosti rivala.

Tatsunoko vs. Capcom vuče inspiraciju od Street Fightera IV kada je reč o izgledu. To znači da su i pozadine i borci trodimenzionalni (uz snažnu upotrebu cell shading efekta), ali se borbe i dalje odvijaju u 2D okruženju. Po nama, ovo je urađeno zaista lepo, tako da ni ljubitelji klasične crtane grafike neće biti razočarani. Malo razočaranje predstavlja to što su zbog problema s licencom izbačene originalna muzička podloga i završne anime sekvence iz japanskog izdanja, koje su ustupile mesto ilustracijama.

Tatsunoko vs. Capcom jeste sjajna borilačka arkada, savršeno prilagođena specifičnostima Wiija, pa biste morali da je učinite delom svoje kolekcije.

Kombo serije najbrže oduzimaju energiju protivniku

Čak i najubitačniji udarci izvode se vrlo jednostavno

Grafika ne zaostaje mnogo za Street Figterom IV

Crveni deo energije obnavlja se dok borac nije aktivan

Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars

ŽANR: borilačka arkada
IZDAVAČ: Capcom
BROJ IGRAČA: 1–2
TERMIN: 29. januar 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 **WII** PSZ NDS PSP
PODRŽAVA: Classic controller, GameCube kontroler

\+ Grafika i kontrole odlično prilagođene platformi Wii, poboljšanja u poređenju s japanskom verzijom igre

\- Više boraca ne bi škodilo, kao ni bogatiji onlajn

GRAFIKA: U duhu Street Fightera IV, ali ima sopstveni šmek. Animacija je savršena — 5

GAMEPLAY: Uhodavanje je jednostavno, ali će vam, ipak, trebati dosta vremena da postanete pravi majstor — 5-

ZAKLJUČAK: *Izuzetna borilačka arkada, sjajna za zabavu u društvu* — 5-

Tekst: Vladimir Dolapčev

VIRTUAL SHOP
www.virtualshop.rs
Bul.Mihaila Pupina 85 Novi Beograd
011 - 311 20 49
065 - VIRTUAL
Kumodraška 5 Autokomanda
011 - 247 57 87
066 - VIRTUAL

OSVOJITE XBOX 360

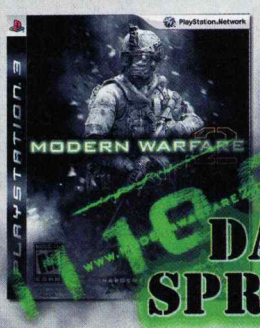
Virtual Shop poklanja vam Xbox 360 Arcade konzolu.
Sve što treba da uradite jeste da na broj 6945 pošaljete SMS, ispred kojeg treba da otkucate prefiks sfun 360.
Na kraju poruke dodajte svoje ime, prezime i adresu.
Primer pravilnog SMS-a:
sfun 360 Paja Pejić, Ulica 23, Grad

Dobitnik PS2 iz prošlog broja:
Pavle Ignjatović, Beograd (0643882xxx)
Dobitnik Nintendo Wii iz prošlog broja:
Aleksandra Bobić, Ruma (063712xxx)

Mole se dobitnici da se jave redakciji radi preuzimanja nagrada

Cena SMS-a iznosi 20 dinara + PDV i važi za korisnike MTS i Telenor mreže. Oglašivač A&K d. o. o. preuzima odgovornost za funkcionisanje SMS Medij servisa.

PRODAJA
SERVIS



DA LI SI SPREMAN?

PLAYSTATION 3
XBOX 360
Nintendo Wii
PlayStation.2
PlayStation.Portable
NINTENDO DS

facebook

FEJS GEJMS

Danas, verovatno, ne postoji osoba koja ima dodira s kompjuterima a nikad nije čula za globalnu maniju zvanu Facebook (FB). Kako se iz samog naziva može zaključiti, FB je inicijalno zamišljen kao sajt za upoznavanje, ali i održavanje kontakta s prijateljima s kojima ne možete komunicirati na standardne načine (ispijanje kafa i slično). Ipak, jedna od stvari zbog kojih je Fejs toliko popularan jesu male onlajn igre koje možete igrati s prijateljima. Ne zahtevaju instalaciju, a možete ih igrati s bilo kog mesta ako imate internet konekciju i browser. Uglavnom su to jednostavnije igre različitih žanrova, namenjene prekraćivanju slobodnog vremena, ali su neke od njih postale prilično popularne, pa predstavljaju mnogo više od zanimacije u kratkim pauzama. Sve poznatije igre redovno se dorađuju, ispravljaju im se poznati bagovi i konstantno dodaje nov sadržaj kako bi i dalje bile zanimljive. U ovom tekstu ukazaćemo vam na one najzanimljivije.

Mafia Wars

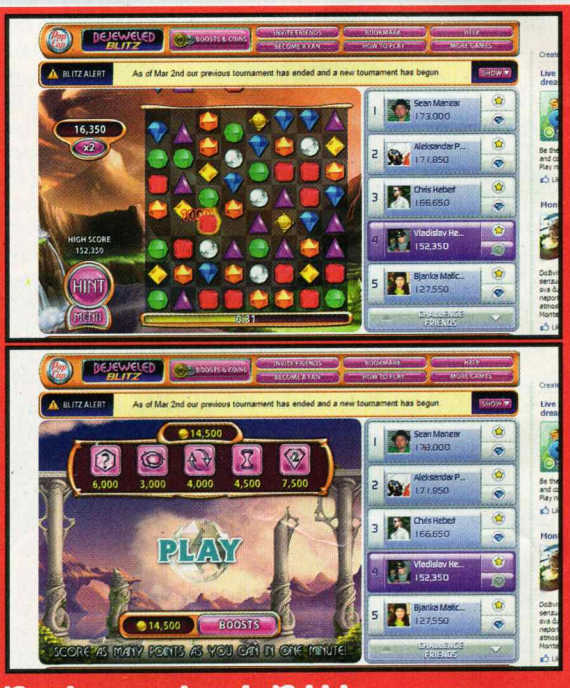
Sastavite bandu

Razvojni studio Zynga možda je jedan od najuspešnijih što se tiče igara na FB-u. Skoro svaka njihova igra ima gomilu igrača i fanova. Jedna od najpopularnijih svakako je Mafia Wars. Ova igra je neka kombinacija RPG-a i upravljačke strategije, gde ste vi član bande sastavljene od FB prijatelja i ispunjavate razne zadatke, kupujete objekte koji vam donose zaradu na dnevnom nivou, borite se s drugim bandama, razmenjujete predmete s prijateljima itd. Izvođenje je krajnje jednostavno i predstavlja neki standard za sve RPG igre ovog tipa na FB-u.

Farmville

Poljski radovi

Još jedna Zynga igra koja je izuzetno popularna među FB populacijom, Farmville predstavlja simulaciju vođenja farme. Igra nema krajnji cilj, a cela priča sastoji se u tome da treba lagano da razvijate svoju farmu. Na početku ćete saditi voće, povrće i žitarice kako biste sakupili malo novca. Kako farma i kapital budu rasli, moći ćete sebi da priuštite i uzgajanje živine i stoke, mehanizaciju, prateće objekte i slično. Mali problem u ovoj igri jeste to što stvara neku vrstu obaveze, jer žitarice i povrće nakon sazrevanja mogu još neko vreme čekati, a potom se osuše, tako da vam propada investicija.



Bejeweled Blitz

Logika na brzaka

U pitanju je klasičan Bejeweled, s tim što je ovde svaka partija ograničena na jedan minut. I ovde se direktno takmičite s prijateljima, a rezultati se resetuju svake nedelje, pa je nemoguće da se neko ustoliči na vrhu tabele. S obzirom na vremensko ograničenje, igra promoviše brzinu, tako da ćete dobijati dodatne bonuse ako budete brzo uklapali dijamante bez pauza za traženje kombinacija. Pored toga, tu su tri vrste "bombi" i multiplikatori rezultata, koji važe do kraja partije.

Castle Age

Za alhemičare

Castle Age je još jedan RPG koji nije bio toliko popularan u početku, ali pošto je podrška za igru bila veoma dobra, a i dosta često su se pojavljivala nova proširenja i ispravke – igra je doživela velike promene od samog starta. Pored klasičnih zadataka i borbi s drugim igračima, možete regrutovati heroje, baviti se alhemijom, boriti se s masivnim čudovištima za čije je ubijanje neophodna udruženo dejstvo više igrača, učestvovati u opsadama zamkova i slično. Ovu igru odlikuje i veoma lepa grafika, dosta pratećeg teksta u opisima zadataka i konstatno proširivanje postojećeg sadržaja.

Запамти ме Заборавио/ла си лозинку?
E-адреса
лозинка
Пријављивање

Osim što omogućava dopisivanje i sklapanje novih poznanstava, Facebook nudi gomilu malih onlajn igara

Kako do igre?

Na Facebooku, u polju za pretragu, otkucajte ime igre koje vas zanima. U rezultatu pretrage igra će se pojaviti pod Aplications.

Treasure Madness

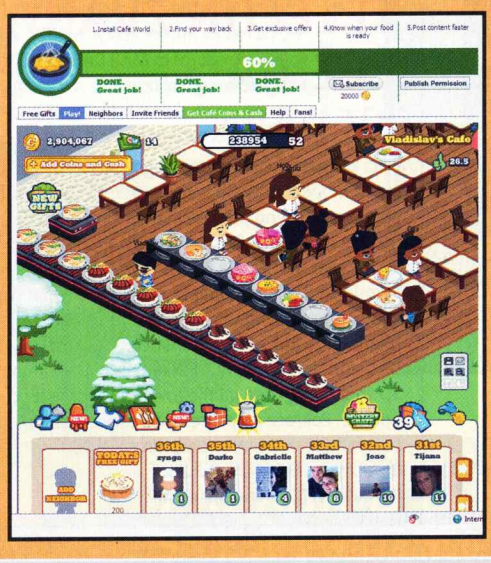
Arheologija za početnike

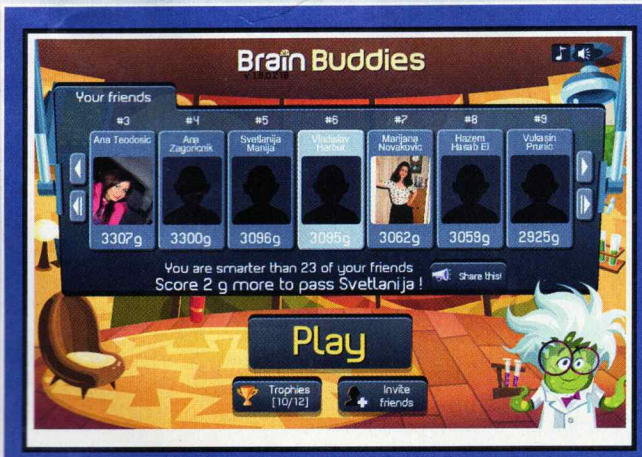
Igra relativnog novijeg datuma (nedavno je izašla iz beta faze testiranja) stavlja vas u ulogu arheologa koji putuje po raznim ostrvima, istražujući iskopine. Kad god naiđete na neki predmet od arheološke važnosti, moraćete odigrati jednu od nekoliko malih logičkih igara kako biste ga osvojili (tetris, igra memorije...). Svaki predmet je deo neke od kolekcija koje čini pet predmeta slične tematike. Predmete možete razmenjivati s članovima svog tima, što je veoma korisno jer se rešavate duplikata a za uzvrat dobijate neki predmet koji bi vam upotpunio kolekciju.

Cafe World

Kakvi ste za šporetom?

Caffe World je još jedno delo razvojnog studija Zynga, koje je takođe novijeg datuma. Igra vas stavlja u ulogu vlasnika restorana sa svim obavezama koje idu uz to. Morate unajmiti nekoliko prijatelja da vam rade kao konobari, sami brinete o meniju (da, morate kuvati), kupujete nameštaj i opremu, uređujete i proširujete restoran. Kako budete napredovali po nivoima, otključavaće vam se nova jela u jelovniku, a igra se redovno proširuje i novim tematskim jelima i nameštajem. Kao i Farmville, igra stvara obavezu jer morate paziti da vam hrana ne stoji dugo na šporetu pre nego što je poslužite, jer ćę propasti.





Brain Buddies

Merenje mozga

Ova igra je ranije bila poznata kao How Big is Your Brain, ali nakon što je doživela kompletnu promenu grafičkog okruženja, izmenjeno joj je ime. Za razliku od prethodno opisanih igara, gde ste s prijateljima rešavali probleme, ovde se direktno takmičite s njima. Svaku partiju čini niz od četiri logičke igre, čiji su rezultati prikazani u gramima mozga. Oni se na kraju sabiraju, a na osnovu ukupnog zbira, rangirate se spram svojih prijatelja.

HOĆU JOŠ!

Pogledajte i ove naslove:

Vampire Wars

Igra veoma slična Mafia Warsu, s tim što niste član bande, već pripadate klanu vampira (logično)

Street Racing

Tematika gradskih auto-trka s mogućnošću budženja automobila

Zoo World

Upravljanje zooloških vrtom, uz zanimljive informacije o životinjama

Yakuza Lords

RPG s vrlo lepom grafikom koji vas stavlja u ulogu člana klana Jakuza

Tekst: Vladislav Herbut

GSMA PAMETNIJI I Z

XBOX LIVE NA MOBILNOM TELEFONU

Windows Phone 7

Dolazak Stiva Balmera na WMC značio je da Microsoft treba da objavi nešto veliko. Upravo se to i dogodilo. Najavljen je Windows Phone 7. Iako se dugo mislilo da će se telefon zvati ZunePhone, ispalo je da to i nije bilo toliko pogrešno razmišljanje. Naime, novi operativni sistem Windows Mobile 7, koji pokreće ovaj telefon, veoma je sličan onome što smo imali priliku da vidimo na ZuneHD plejeru, s tim što je dosta unapređen. Od ostalih WM operativnih sistema mnogo se razlikuje po tome što je napušten koncept "uguravanja" punokrvnog Windowsa sa PC-ja u mobilne telefone. Sada je interfejs prilagođen ekranu osetljivom na dodir, kao i konceptu povezivanja događaja, društva i zabave u jednom uređaju. Interfejs je podeljen u tzv. habove, koji su međusobno isprepleteni i, naravno, povezani na internet. Postoji hab People (integrisan SMS, Facebook, Twitter), Music & Video (puštanje multimedije kao na ZuneHD), Office (paket za mobilne telefone), kao i vrlo zanimljivi Xbox Live, koji se povezuje s vašim Live nalogom. Očekuje se da se za WM7 pojavi gomila igara koje će, zahvaljujući Live servisu, moći da se igraju i na Xboxu 360.

Kontakt: Microsoft, www.microsoft.com

TELEFON ZVANI ČEŽNJA

HTC Desire

Uoči kongresa u Barseloni, dugo se pričalo o HTC-ovom modelu Bravo, a sad smo napokon dočekali njegovo službeno predstavljanje, samo pod drugim imenom – Desire. Reč je o modelu koji je sličan aparatu Google Nexus One (iza kojeg takođe stoji HTC), a najveća razlika je u tome što Deseire ima trackpad, za razliku od Googleovog telefona, za koji je karakterističan trackball. Desire ima prelep AMOLED kapacitivni ekran od 3,7 inča, zbog čega ga njegovo ime veoma lepo opisuje. Pokreće ga procesor Snapdragon na 1 GHz, a tu je, naravno, i podrška za WiFi, Bluetooth, HSDPA i GPS.

Kontakt: HTC, www.htc.com

VELIKA TROJKA

Sony Ericsson Xperia X10 mini, X10 mini pro i Vivaz pro

Na Mobile World Congressu u Barseloni predstavljene su kompaktne verzije modela Xperia X10. Xperia X10 Mini i X10 Mini pro, opremljen QWERTY tastaturom, koja se klizno izvlači, nude otvoreno i intuitivno iskustvo komunikacije i zabave. Oba slede filozofiju dizajna zasnovanu na ergonomskom obliku, koja je prvi put primenjena na modelu Xperia X10. Procesor više ne radi na 1 Ghz, kao kod X10, već na 600 MHz. Oba rade na Androidu 1.6. Sony Ericsson Vivaz pro naslednik je modela Vivaz s dodatkom QWERTY tastature. Za razliku od Vivaza, deblji je svega dva milimetara, ali je mnogo funkcionalniji za rad. I dalje ga krase visoke performanse, a biće dostupan u crnoj i beloj boji. Očekujemo ga u prodaji u drugom kvartalu ove godine.

Kontakt: Sony Ericsson, www.sonyericsson.com

ABAVNIJI

Raport s Međunarodnog kongresa mobilne telefonije u Barseloni

Aplikacija Garmin SatNav izgleda mnogo bolje na Androidu nego na WM

NAVIGACIJA I TELEFONIRANJE

Garmin Asus A50 i M10

Garmin Asus je za MWC pripremio dva telefona. Jedan radi na Androidu, a drugi na WM. Model A50 nudi najbolje od Garminove navigacije, kombinujući ga s bogatstvom platforme Android. S njim ćete dobiti besplatnu glasovnu navigaciju i mape, a zahvaljujući odličnom ekranu, nećete imati problema kada sunce zapeče u njega. Garmin Asus M10 zasnovan je na sistemu Windows Mobile 6.5.3, a karakteriše ga odličan WVGA ekran, voice navigacija i lep dizajn. Opremljen je sa 512 MB RAM memorije – više nego što uglavnom srećemo kod pametnih telefona. **Kontakt: Garmin Asus, www.garminasus.com**

Samsung Wave 8500

ZA SPORTSKE TIPOVE

Puma Phone

Zajedničkim snagama, Puma i Sagem razvili su Puma Phone, koji krase funkcije prilagođene onima što se bave sportom ili dosta vremena provode na otvorenom. Kao i Samsung Blue Earth, i Puma Phone ima na poleđini solarni panel, kojim možete napuniti bateriju. Pokreće ga specijalni operativni sistem Puma sa setom vrlo zanimljivih aplikacija, poput pedometra, kompasa, geotagginga i različitih GPS funkcija prilagođenih trkačima, biciklistima i ostalim sportistima. U pitanju je pametni telefon s ekranom od 2,8 inča osetljivim na dodir i QVGA rezolucije, kamerom od 3,2-megapiksela, GPS-om. Podržava 3G i Bluetooth komunikaciju, a opremljen je i FM radiom.
Kontakt: Puma, www.pumaphone.com

ZABADA U CENTAR

Samsung Wave 8500

Samsung 8500 Wave je prvi mobilni telefon zasnovan na operativnom sistemu Bada. Interfejs je mnogo napredniji od onih koje smo sretali na dosadašnjim Samsungovim telefonima. U zaglavlju ekrana uvek će vas sačekati informacije o pozivima, SMS porukama i događajima iz kalendara. Video i audio plejeri su "napisani iz nule", pa ih sad krasi potpuno drugačiji interfejs. Takođe, tu je task switcher, što govori o podršci za multitasking, a korisnici koji vole što više početnih ekrana svakako će se obradovati jer ih Wave ima čak deset.

Wavea pokreće veoma brz procesor na 1 Ghz, a ovo je jedan od retkih koji podržavaju i najnoviji WiFi standard. Ipak, Waveov najjači adut svakako je njegov Super AMOLED ekran, koji je zaista fantastičan. Boje na njemu izgledaju divno, a posebno nam se svideo jasan prikaz fonta i fotografija, za šta je zaslužna pre svega visoka rezolucija od 800 x 480 piksela.

Ostatak telefona takođe zadivljuje. Tu je kamera od pet megapiskela, koja snima video u 720p! Treba napomenuti i da je to ujedno prvi mobilni telefon koji podržava Bluetooth 3.0.

Kontakt: Samsung, www.samsungmobile.rs

USB MEMORIJE DO 32 GIGABAJTA

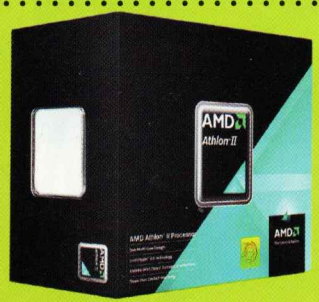
Verbatim predstavlja drugu generaciju Micro USB memorija u seriji živahnih boja i kapaciteta. Maleni uređaji, dugi svega tri centimetra i ne deblji od kovanice, mogu primiti do 32 GB podataka i već su u maloprodajama. Micro USB memorije dostupne su u sledećim bojama: žutoj, zelenoj, ružičastoj, plavoj i narandžastoj – u kapacitetu 4 GB, dok su crne Micro USB memorije kapaciteta 2 GB, 4 GB, 8 GB, 16 GB i 32 GB.

Adresa: www.mikro-racunari.com
Cena: od 1.220 dinara

TASTATURA ZA LAPTOPOVE

Microsoft je predstavio novu tastaturu Arc Keyboard, koja prati dizajn što ga je postavio miš Arc Mouse. Ova zakrivljena tastatura kompaktnih je dimenzija, pa se za numerički deo nije našlo mesta. Arc Keyboard komunicira s računarom bežičnim putem – preko minijaturnog prijemnika na frekvenciji od 2,4 GHz. Sam se prijemnik može postaviti unutar kućišta tastature, što je podatak koji još jednom potvrđuje njen prenosivi karakter.

Cena: 60 evra
Kontakt: Microsoft, www.microsoft.com



POGODAN ZA OTKLJUČAVANJE

AMD je predstavio novi procesor Athlon II X3 440. U pitanju je najbrži X3 procesor u ponudi, čija radna brzina iznosi 3 GHz. Izrađen je u sada već standardnom procesu od 45 nm, a koristi AM3 podnožje, mada može raditi i na AM2+. Kompatibilan je sa DDR2 i DDR3 memorijom, a poseduje 3 x 512 KB L2 keša, odnosno 3 x 128 KB L1 keša. Performanse su očekivano dobre, a posebno je interesantna mogućnost otključavanja L3 keš memorije i četvrtog jezgra, čime se praktično dobija procesor Phenom II.

Cena: 75 evra
Kontakt: Pakom, www.pakom.com

OSETITE BRZINU NAJBRŽEG SPORTA NA SVETU

Asus Radeon HD 5750 Formula

Najveći i najbrži cirkus na svetu, kojim upravlja Barni Eklston, počeo je 14. marta trkom u Bahreinu. Najveća novost ove sezone svakako je povratak Mihaela Šumahera na stazu posle četiri godine pauze. Start planetarnog ludila bio je pravi trenutak da se lansira proizvod u fazonu Formule 1. Asus je osetio priliku i lansirao grafičku karticu Radeon HD 5750 Formula. Ova tajvanska kompanija razvila je sopstvenu verziju popularne AMD-ove grafičke kartice – Radeon HD 5750 – i nazvala je EAH5750 Formula 1GB. Ova kartica pripada srednjem rangu, pa je kao takva namenjena širokoj publici, što govori i njena vrlo popularna cena. Kada pogledate karticu, odmah ćete primetiti vrlo karakterističan kuler s hladnjakom, koji je upravo u obliku bolida Formule 1. Jezgro procesora radi na 700, a memorija na 1.050 MHz.

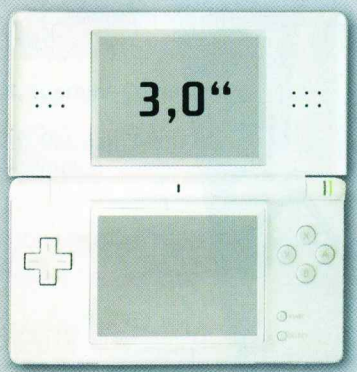
Cena 125 evra,
kontakt: Asus, www.dl.rs

Kartica je kompatibilna sa standardom DirectX 11

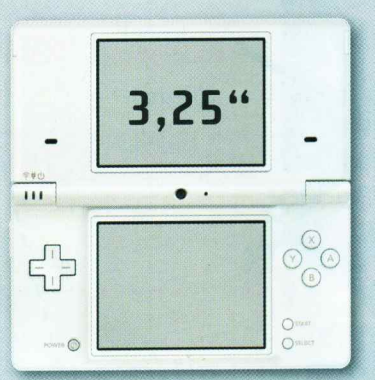
O VEĆI, TO BOLJI

Stigao Nintendo DSi XL s ekranom od čak 4,2 inča

Evropljani su napokon dobili priliku da se poigraju na najnovijoj verziji Nintendove igračke konzole DS. Model oznake DSi XL na policama evropskih prodavnica može se naći od 5. marta po ceni od 239 evra.
Četvrta generacija Nintendove igračke konzole DS pojavila se u Japanu još u novembru prošle godine (tamo je poznata pod imenom DSi LL), a sada je krenula u pohod na evropsko tržište. Novi Nintendo dolazi pod oznakom DSi XL i donosi podosta noviteta, koji bi igranje u pokretu trebalo da podignu na nov nivo.
Sam dodatak nazivu XL sugeriše da je prenosna konzola 'narasla', tako da su joj sad dimenzije 161 x 91,4 x 21,2 milimetra, teži 314 grama, a ekrani su sada dijagonale 4,2 inča, što je 93 % više nego u konzoli DS Lite. Iako ima veće ekrane, baterija na DSi XL traje duže, pa tako možete očekivati autonomoju veću za sat vremena nego u verziji DSi.
Izlazak nove verzije neće zameniti DSi konzolu, već se prodavati ravnopravno. Kao i kod verzije DSi, ni DSi XL nema slot za kartridže Game Boy Advance.
Konzola će biti dostupna u dve boje – tamnocrvenoj i braon, a na našem tržištu pojavila se s dve preinstalirane igre – Little Bit of Brain Training: Arts Edition, kao i Dictionary 6 in 1 with Camera Function.
Kontakt: Nintendo, www.coolplay.rs, 011/20-30-353



DS



DSi

DSi XL

Nova verzija – veći ekran Nintendo DS prilično je napredovao. Od tri inča, koliko je imao prvi DS, do 4,2 inča na DSi XL

MIŠ ZA ŽESTOKE IGRAČE

Razer DeathAdder 3500 dpi

Stigao je dostojan naslednik legendarnog miša Razer DeathAdder 1.800 dpi, jednog od Razerovih najprodavanijih proizvoda! Ovaj miš omogućava gejmerima ogromnu prednost ukoliko traže vrhunsku preciznost i udobnost! Kao i njegov prethodnik, DeathAdder 3.500 dpi namenjen je desnorukim korisnicima. Krasi ga anatomski oblik i odlična ergonomija, pa je optimalan komfor obezbeđen i nakon višesatnog korišćenja. S osetljivošću od 3.500 dpi i 3,5 G infrared sensorom, ovo je jedan od najpreciznijih miševa na tržištu.
Cena 5.999 dinara, kontakt: www.execentar.com

ODLAZI U PENZIJU

XBox v1 Live

Microsoft je potpuno zaboravio na originalnu konzolu Xbox kad je izašao naslednik Xbox 360. Sada je to i ozvaničio. Od četvrtka, 15. aprila sve igre za originalni Xbox više neće moći da rade na servisu Xbox Live, uključujući i naslove Xbox Originals na Xboxu 360. Ako ste fan igre Halo 2, imate još vrlo malo vremena za onlajn obračune...
Kontakt: Microsoft, www.xbox.com

6

1

Megaposter u delovima

Dobro došli u svet Tekkena! ScreenFun vam donosi megaposter s Alisom iz igre Tekken 6. Sastojaće se od šest delova, s tim što ćete u ovom broju odmah dobiti dva dela – prvi i šesti!

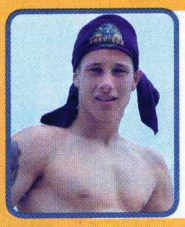
Top-lista video igara

Izlazak više AAA naslova na tržište govori nam da je sušna poslebožićna sezona prošla. Hitovi poput Bioshocka 2, Heavy Raina ili Battlefield: Bad Companyja 2 – konačno su izašli i odmah okupirali našu top-listu.

No.	Igra	Platforma	Žanr
1.	**Mass Effect 2**	**PC, 360**	**RPG**
2.	Bioshock 2	PC, PS3, 360	akcija
3.	Bad Company 2	PC, PS3, 360	akcija
4.	CoD: Modern Warfare 2	PC, PS3, 360	shooter
5.	Assassin's Creed 2	PC, PS3, 360	arkadna avantura
6.	Dragon Age: Origins	PC, PS3, 360	RPG
7.	Heavy Rain 2	PS3	avantura
8.	Pro Evolution Soccer 2010	PC, PS3, 360	fudbal
9.	Supreme Commander 2	PC	strategija
10.	Batman: Arkham Asylum	PC, PS3, 360	akciona avantura

Igre za pusto ostrvo

Koje bi igre Aleksandar Krajišnik poneo sa sobom?



Pobednika Survivora zatekli smo u vožnji dok je prelazio Iriški venac. Okačio je handsfree BlueTooth i objasnio nam preko telefona da je mlađem bratu kupio trojku, mada i on vrlo često igra sledeće naslove:

1 Resistance 2 (PS3)

Ovo sam dobio uz Playstation, i najčešće je igram. Odigrao sam je već nekoliko puta. Dođem kući s posla, i onda šta ću...

2 CoD: Modern Warfare 2 (PS3)

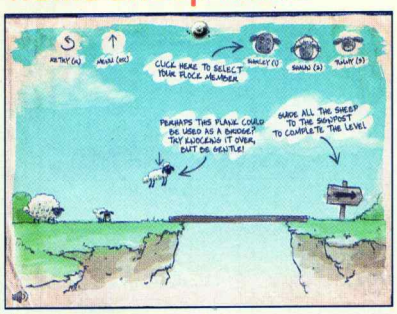
Volim brze pucačine, kakav je najnoviji Call of Duty. Igrao sam i prošli, ali ovaj mi je najbolji do sada...

3 Need for Speed: Shift (PS3)

Bolje vozim kamion nego ova kola. Nije ovo jako teško, ali se treba privikavati. Možda bi bolje bilo s volanom.

Surftips

Home Sheep Home



Čoban tera ovčice pravo kući

Shirley, Shaun i Timmy tri su zalutale ovce, a vi ste čoban koji treba da ih sprovede kroz brojne nivoe. Timmy je najmanja ovca pogodna za provlačenje kroz otvore, dok je Shirley ona najveća, koja će s lakoćom gurati pregrade. Najlakša ovca je Shaun, koja je najbolja za prelazak trošnih i krhkih staza. Iskombinujte najbolje osobine ovih triju ovaca i vratite ih kući.

http://bit.ly/cQn2kB

Idi do đavola

Možete kopati levo, desno i dole. Pravo do pakla!

To je naziv ove retro igre, koja nas stavlja u ulogu čupave crvenokose devojčice što svojim ašovom treba da prekopa nivoe kako bi se domogla izlaza, a usput i pokojeg novčića. Vaš progres meriće se u metrima, pa što dublje budete stigli s tri života, to ćete se bolje rangirati na top-listi. Možete li prokopati do pakla, koji je na 666 metara?

http://bit.ly/9Q6Mtq

Pečurkica

Kako izgleda prava nuklearna eksplozija poput one u Hirošimi i Nagasakiju? Ako želite da vidite odličan video zapis aktiviranja nuklearne bombe u Kini, svratite na ovaj sajt. Pečurka izgleda neverovatno!

www.kuroiso.org

Heroj sveta

Ko je svetski heroj? Ko je najvažniji čovek na planeti? Kome ljudi kliču? Imamo nešto važno da vam saopštimo! Sve što treba da uradite jeste da odete na ovaj sajt i pažljivo pogledate kratki video snimak. Ako ne znate ko je na slici treba da vas je sramota. **http://bit.ly/d7bULC**

Tuga golema

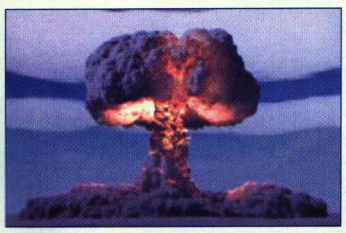
Devojka vam se žali kako joj ne posvećujete dovoljno vremena i da ste previše okupirani video igrama? Možda bi trebalo da obratite pažnju na ove prigovore kako ne biste prošli kao ovaj momak i njegov PS3. Krš, lom!

http://bit.ly/52ZqxR

CoD senzacija

Call of Duty: Modern Warfare 2 ima dobar multiplejer, na kojem se mogu naći odlični igrači. Međutim, na ovom video snimku videćete neverovatno bacanje noža, koji se zabija pravo u protivnika. Sreća ili ko zna šta je?

http://bit.ly/33j6ki



IGRAČKI HOROSKOP

Ovan (21. 3 – 20. 4)

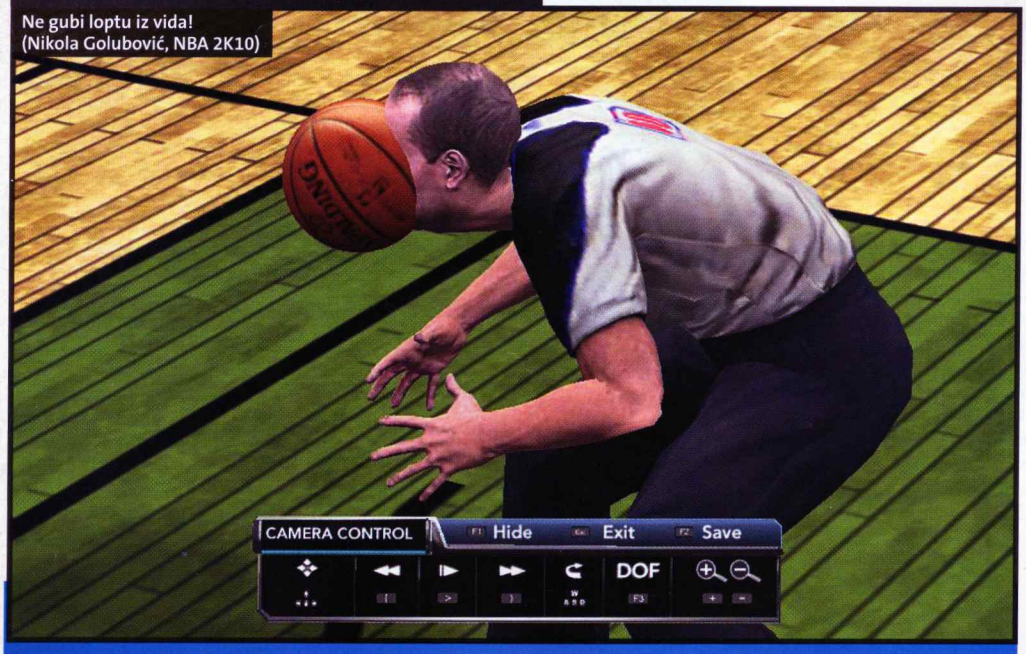
Ako ste ljubomorni i svadljivi, a iz glave vam izbijaju dve koštane izrasline – vrlo je verovatno da ste Ovan

Ušli ste u period koji je odličan za sticanje, bilo da je reč o iskustvenim poenima ili rogovima koji vam rastu zbog problema u ljubavnom životu. Opustite se i pokušajte ponovo privući partnerovu pažnju biošok terapijama. Heavy Rain padavine kvare vam raspoloženje, pa bi vam prijalo druženje s drugim delom lošeg društva. Što se tiče finansija, novac za užinu ne ulažite samo u WoW game kartice već priuštite sebi i jedan pedikir – kopita vam grozno izgledaju.

Društvo iz Bad Companyja II

ScreenFunShot

Ne gubi loptu iz vida!
(Nikola Golubović, NBA 2K10)



Zanimljive screenshotove iz igara i komentar pošaljite na e-mail **shot@screenfun.rs**. Screenshotove možete praviti pomoću softvera (npr. SnagIt www.snagit.com ili FRAPS www.fraps.com), tasterom Print Screen (+ Paste u Paintu) ili iz same igre (pogledajte uputstvo). Željno iščekujemo vaše ScreenFunShotove!

SCREENFUN

SCREENFUN No. 59 – 4/10

Osnivač-izdavač: "Teen Media" d.o.o.
Adresa redakcije: Temerinska 102, 21000 Novi Sad
Poštanski fah 269
Tel. 021/489-71-00, Fax: 021/489-71-26
E-mail: screenfun@color.rs

REDAKCIJA
Glavni i odgovorni urednik: Igor Conić (igor.conic@color.rs)

SARADNICI
Mihailo Tešić, Vladislav Herbut,
Stojan Karamatijević, Vladimir i Nikola Dolapčev

GRAFIČKA PRIPREMA
Grafički urednik: Sava Marinčić (sava.marincic@color.rs)
Obrada fotografija: Olgica Grbić (olja.grbic@color.rs)

LEKTURA I KOREKTURA
Aleksandra Andrić (aleksandra.andric@color.rs)

PRETPLATA
polugodišnja 480 din., godišnja 960 din.
Telefon: 021/489-71-34, e-mail: pretplata@color.rs

TEEN MEDIA

Direktor: Tijana Svorcan (tijana.svorcan@color.rs)
Direktor razvoja: Miroslav Vajda (miroslav.vajda@color.rs)
Tehnički direktor: Srđan Plavšić (srdjan.plavsic@color.rs)
Direktor korporativnih komunikacija: Milica Milić (milica.milic@color.rs)
Web urednik: Goran Aničić (goran.anicic@color.rs)

"Teen Media" je članica:

COLOR PRESS GRUPA

ADVERTISING
Advertising direktor grupe: Goran Radulović (goran.radulovic@color.rs)
Advertajzing direktor izdanja: Tijana Svorcan (tijana.svorcan@color.rs)
Strahinja Antonić, advertajzing menadžer grupe (strahinja.antonic@color.rs)
Snežana Topolić, advertajzing menadžer grupe (snezana.topolic@color.rs)
Dragan Vučević, advertajzing menadžer grupe (dragan.vucevic@color.rs)
Saša Maćešić, advertajzing menadžer grupe (sasa.macesic@color.rs)

Beograd
Adresa marketinga: Dalmatinska 17
Tel. 011/329-21-72, Fax: 011/329-21-72

Novi Sad
Adresa marketinga: Temerinska 102
Tel. 021/489-71-00, Fax: 021/489-71-26

COLOR PRINT

Štampa: "Color Print" d.o.o.
Adresa: Mileve Simić 27, 21000 Novi Sad
Tel./fax: 021/641-73-33; 641-73-35
E-mail: colorprint@color.rs

distri press

DISTRIBUCIJA
"DISTRI PRESS" d.o.o.,
Adresa: Dunavska 57, Beograd, Stari grad
Tel./fax: 011/312-9371, 312-9446, 312-9502

CIP – Katalogizacija u publikaciji
Biblioteka Matice srpske, Novi Sad
794:004
BRAVO screen fun / glavni i odgovorni urednik
Igor Conić. – 2005, 1– . –
Novi Sad : Teen Media, 2005–. – Ilustr. ; 28 cm
Mesečno. - Od br. 49/2009 varijanta naslova: Screen fun
ISSN 1451-9925
COBISS.SR-ID 202489351

CRNA GORA
Uvoznik i distributer: "Monte Color" d.o.o.
Adresa: Đoka Miraševića 15, Podgorica
Direktor: Milivoje Čalić
Tel. 020/206-155, 206-156, 269-029
e mail: montecolor@cg.yu

BOSNA I HERCEGOVINA
Uvoznik i distributer: "Svet Print" d.o.o.
Adresa: Slobodana Jovanovića 28, Banja Luka
Direktor: Ibojka Milošević
Tel./fax: 051/308-343; 308-349
e mail: svetprint@color.co.ba
Predstavništvo i distribucija u Sarajevu: "Svijet Print" d.o.o.,
Senada Poturka Sencija 120, Sarajevo
Tel/fax: 033/768-986
Direktor: Džafer Olević

List je registrovan u Ministarstvu prosvete i kulture Republike Srpske pod brojem: 533 i upisan u Registar javnih glasila pod brojem: 6-01-407-27/06 od 28.12.2006
Nacionalna biblioteka Sarajeva ISSN: 1840-1961

Teen Media d.o.o. i redakcija ScreenFuna ne odgovaraju za sadržaj i istinitost objavljenih reklamnih poruka i preuzetih sadržaja sa pomenutih ili oglašavanih elektronskih lokacija.

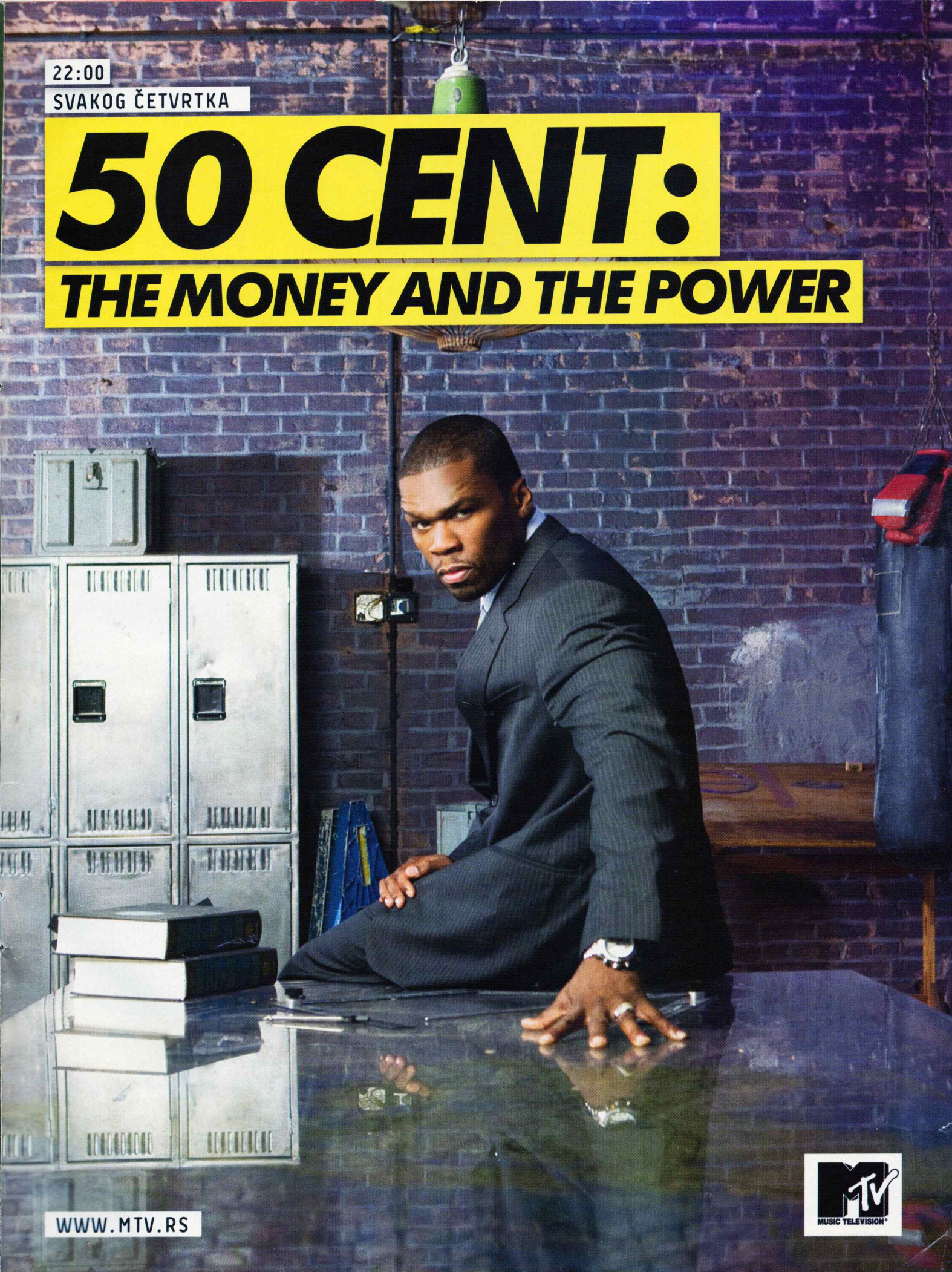
Zabranjeno je reprodukovati i koristiti u komercijalne svrhe štampane sadržaje izdanja ScreenFuna bez pismenog odobrenja izdavača.

Redakcija ScreenFuna nije obavezna da vraća i odgovara na primljene rukopise, fotografije i internet poštu.

COLOR PRESS GRUPA je član:

FIPP
International Federation of the Periodical Press
www.fipp.com

ecotopia


22:00
SVAKOG ČETVRTKA
50 CENT:
THE MONEY AND THE POWER
WWW.MTV.RS
MTV
MUSIC TELEVISION

© SEGA. The Creative Assembly, Total War, Napoleon, Total War and the Total War logo are trademarks or registered trademarks of The Creative Assembly Limited. SEGA and the SEGA logo are registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved. Windows and the Windows Vista Start button are trademarks of the Microsoft group of companies, and Games for Windows and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. All rights reserved. Intel and the Intel logo are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

Ovlašćeni distributer COMPUTERLAND Kumodraška 45, 11000 Beograd, 011/309,95,95, www.computerland.rs/games

Games for Windows